TVゲーム総合情報マガジン・ヒッポンスーパー!

1991年10月4日発行(毎月4日発行) 第6巻第10号通巻114号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

# HIPPON SUPER!

MONTHLY

SUPER FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE,
MEGA-DRIVE, GAME-BOY…etc.
FOR ALL TV GAMES

スーパーファミコン
ファミコン、PCエンジン
メガドライブ、ゲームギア
ゲームボーイ

全テレビゲーム機対応
最新情報満載!

490YEN 毎月4日発売



巻頭特集
研究 FFIVっていったい何だ!?
攻略 圧縮攻略!FFIV

PICK UP!
SFC 超魔界村
SFC スーパーEDF
MD ギャラクシーフォースII

レースゲーム徹底討論会
2D vs. 3D 究極のレースゲームとは!?

スーパーテク道場 モンビット

今月発売全ソフトレビュー TVゲームブロードウェイ

HOT GAME REVIEW
プロサッカー/スーパー三國志II/百の世界の物語/へべれけ/バトルフォーミュラ/絵描衛門
モンビット/エルヴィエント/ちびまる子ちゃん2

10
OCT.1991



SUPER Famicom

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

CHOHMAKAIMURA
# 超魔界村™

## ますます超おもしろくなりました。

**画面は興奮していただけましたか？**
**これが、こんどの魔族たちです。**

魔界村で勝利をおさめ、大魔界村を攻略したあなたでも、
その技が通用するとは限りません。
次々と挑みくる新次元の魔界を、おもしろさを、
スーパーファミコン完全オリジナル版「超魔界村」で体験してみてください。

**10月4日、いよいよ登場です。**

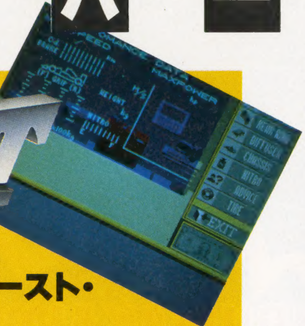


CAPCOM

# セタ スーパーファミコン

## F-1 EXHAUST HEAT

F-1
エキゾースト・
ヒート





### スーパーファミコンの機能をフルに使用した3Dレーシング!

- レースに勝利(しょうり)し、手(て)にした賞金(しょうきん)で自分(じぶん)のマシンをパワーアップ!
- 天候(てんこう)によって、コースの表情(ひょうじょう)が変化(へんか)する!
- 最後(さいご)に勝負(しょうぶ)を決定(けってい)するのは、テクニック!

| | |
|---|---|
| 容　量 | 8MBIT＋64KSRAMB.B. |
| 予定価格 | 8,900円(税込) |
| 発売予定 | 10月未定 |

スーパーファミコン用ソフト第4弾!

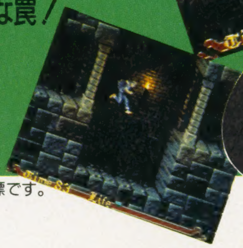
## Nosferatu

ノスフェラトウ

### 主人公の動きは250パターン以上



- ストーリーは単純明解(たんじゅんめいかい)!
- 主人公(しゅじんこう)を待(ま)ち受(う)ける様々(さまざま)な罠(わな)!



| | |
|---|---|
| 容　量 | 8MBIT |
| 予定価格 | 8,800円(税込) |
| 発売予定 | 11月未定 |

スーパーファミコン用ソフト第5弾!

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

## 和(やまと)ちゃんの秘密兵器。



(社)日本将棋連盟推薦

## 初段 森田将棋

(社)日本将棋連盟公認・総合棋力初段

スーパーファミコン用カセット
1991年8月23日発売
¥8,800(税込)



**PROFILE**

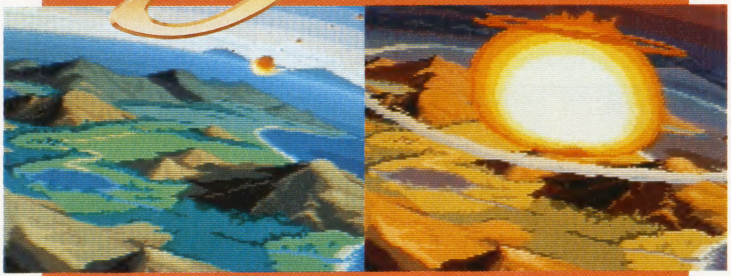
**高橋 和 二級**

高橋和、と書いて、たかはしやまと、と読む。今春、晴れてプロ棋士になった。15歳になったばかりの最年少女流棋士。振り飛車党。相手が先手振り飛車の場合、迷わず"相振り"に組む。踏み込みの良さ、終盤の強さ……。聡明な瞳が「将棋界の看板」となる日が、きっと来る。

# Silva Saga

シルヴァ・サーガ





## 過激にプレイの傭兵システム！

- ファミコン版との同時進行！
- SFC初のアイコン・バトル！
- ファミコン版と対をなすストーリー展開



スーパーファミコン用ソフト第6弾！

| | |
|---|---|
| 容量 | 8MBIT+64KSRAMB.B. |
| 予定価格 | 8,900円(税込) |
| 発売予定 | 12月未定 |




## 「初段 森田将棋」の特徴

①家庭用将棋ソフト初！ 総合棋力「初段」！

(社)日本将棋連盟公認ですから、その強さは「お墨付き」。家庭用最強の強さをご覧下さい。

②ソフトに勝てば、段位の申請が出来る！

申請書を(社)日本将棋連盟が検定し、その棋力に応じた段位あるいは級位を認定するシステムを用意しております(最高二段まで取得可能！)

③音声が棋譜を読み上げ、雰囲気を盛り上げる！

スーパーファミコンの面目躍如！サンプリングサウンド機能をフルに使用した音声とBGMが「これぞ本格派」といったイメージを演出します。

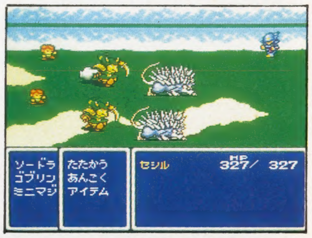
SETA 株式会社セタ 〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T.BLD.2F
TEL. 03-3778-6311

# 特集 F•FⅣ ファイナルファンタジーⅣ

『ファイナルファンタジーⅣ』特集も今回で4回目。ソフトが発売されて、1ヵ月以上が過ぎた。店頭での品薄状態が続いたものの、すでにクリアしている読者も多いと思う。今回は『ファイナルファンタジーⅣ』とは、いったいどんなゲームなのか、ということについて考えてみたい。『ファイナルファンタジーⅣ』はRPGと呼べるのだろうか、それとも……。




←美しく青い滝の奥には、見るもおぞましい魔物の姿が潜んでいた



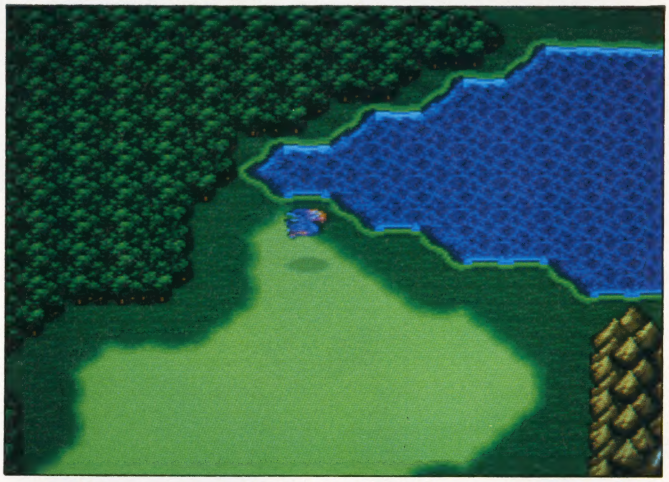

←平和のために俺たちはいつまで殺しあわなければならないのか?




←赤く燃える正義の炎が、魔物の集団を根こそぎ灼き尽くす！




←セシルたちの目の前でマザーボムが爆烈する！ 恐怖の一瞬だ



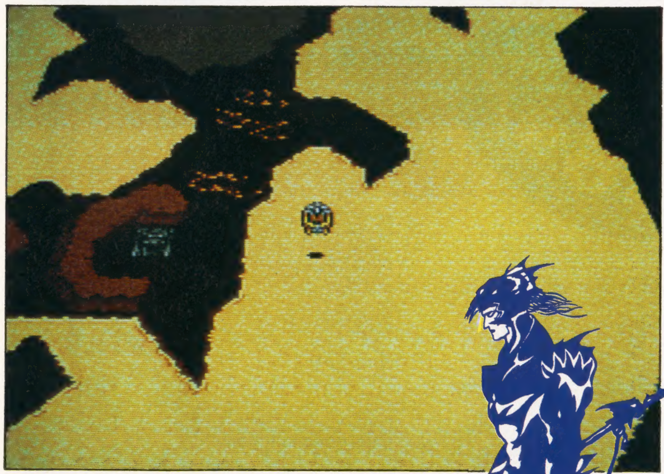
←シッカリとつかんだ手の先にチョコボの優しい羽毛の感触が。そして目の前に広がる大草原と頬をなでる風。本当にここが戦場なのだろうか




←忍者エッジの扱う術は、魔法とはまたひと味違った威力を持つ



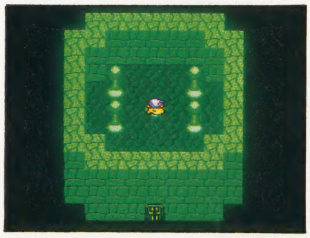

←マザーボムの膨らむさまは、底なしの悪の野望のあらわれか?



←世界の裏側には、真っ赤に燃える溶岩の流れる地底世界があった！ そこにうごめく先住民族、そして正義を貫く者と野望に燃える者たち…



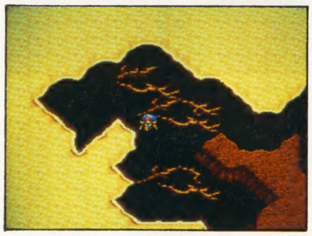

←敵地深く進むほど魔物の攻撃は激しく、凶暴なものになってゆく



←かつてここを通じて〝魔〟が訪れたというデビルロードはいま…




←敵を炎で包む赤い牙。持ち主の怨念が解放され燃え上がる！



←地底世界の旅はつらい。身にまとった鎧が重くのしかかる



FINAL FANTASY IV



■スーパーファミコン■8メガ■スクウェア■発売中■8,800円(税抜き)

# ジーⅣって、いったい何だ!?

## ついに起きた！ FF現象

〝ドラクエ現象〞という言葉がある。これは『ドラクエ』ソフト購入のために何千人が行列したとか、あるいはゲーム制作者がゲーム誌以外の一般マスコミに登場するなどの、現象をあらわす言葉である。

『FF』シリーズは、その内容を語る際にどうしても『ドラクエ』と比較されることが多いが、それは両者がともにファミコンRPGの面白さを極めた名作であるからだ。しかし、片や『ドラクエ』がゲーム業界のみならず〝ドラクエ現象〞として広く一般に語られることも多いのに対し、『FF』が同じように扱われることはほとんどなかった。いざ発売となれば、毎回行列ができるほどの人気があるのにもかかわらず、だ。

しかし！　スーパーファミコン版として発売になったシリーズ最新作『FFⅣ』では、入手困難、作者のマスコミ露出など、まさに〝FF現象〞とも言うべき状況が生まれつつあるのだ。



↑おそらく今号が発売されている頃にはソフトも手に入りやすくなっていると思うのだが？

## RPGの面白さとは？

ゲームをプレイするとき、ボクたちはふたつの部分で面白さに触れる。ひとつは直接ゲームのプレイにかかわる〝身体の部分〞。コントローラを操作する指も、画面を見る眼も、音楽を聴く耳も、すべては自分の身体の一部だ。

もうひとつはそのプレイによって得られた感動を受け止める〝心の部分〞。

どちらもゲームにとって大事なことだが、優秀な作品ほど〝身体と心〞の両方を満足させるように作られている。そして、そうするために最も適切なメディアが、RPGであるというわけだ。

それから、RPGの面白さを語るうえで欠かせないのが〝レベルアップ〞だろう。アクションゲームなど他のジャンルでは、ある程度以上の腕前がないとクリアすることはできない。しかしRPGにはレベルというものがあり、一度戦ってみて勝てなかった敵でも経験を積んで強くなればいつかは勝てる！　という絶対の法則があるのだ。

老若男女、ゲームの上手や下手を問わずに誰もが平等に感動を味わえる。そんなシステムだからこそRPGは面白く、また人気があるのだ

## FFシリーズはRPGか？

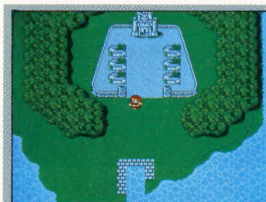
他のRPGと比べて『FF』シリーズ最大の特徴とも言えるのが、ストーリー性の強さだろう。性格付けのはっきりした個性豊かなキャラクターと、それらの人物が作り出す壮大な物語。この点に関しては『FF』は、これまでに発表されたどんなゲームよりも優れていると言うことができる。

ただし、それは『FF』をRPGとしてとらえなかった場合に限っての話だ。RPGとは一般的に〝プレイヤーがゲームの主人公となり、物語を演じ（ロール）を進めて（プレイ）ゆく〞ゲームである。そして、たしかに『FF』もロールし、プレイングするゲームには違いない。けれど『FF』には他のどんなRPGともあきらかに違う何かを感じるのだ。

誤解しないでほしい。『FF』がRPGとして出来が悪いと言っているのではない。

たとえば『FFⅣ』を例に取ろう。勇敢な主人公セシルがいて、それを助け力づける仲間のカインやシドがいる。彼らはあらかじめ決められたシナリオに添って、ある局面では助け合い、またある局面では自ら命を落とす。それはプレイヤーの意志とは関係なく、だ。もしも、RPGの面白さが〝用意されたフィールドの中でプレイヤーが自分の意志で動きまわり、自分の手で物語を作ってゆける〞ことなのだとしたら、プレイヤーの意志よりもストーリー展開が最優先である『FF』シリーズは、RPGではないと言えるのではないか。

では何か？　『FF』シリーズはRPGやAVGといった既存のゲームジャンルに属さない新しいゲームジャンルを創りだしつつあるように見える。いったい、それはどのようなものなのか。ここでは〝IDF（インタラクティブ・デジタル・ファンタジー）〞と呼ぶことにする。



ファイナルファンタジー

←町や城の表現はデビュー作からすでに独特のイメージを持っていた




ファイナルファンタジーⅡ

←経験値をとってしまうという大胆な実験にも積極的にチャレンジした

## コンピュータRPGのルーツとは？

コンピュータRPGのルーツを探るためには、まずファンタジーというテーマの出発点から考えてみる必要がある。

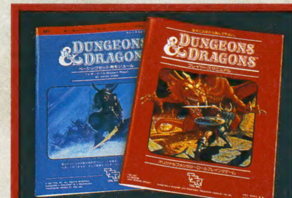
いわゆる〝剣と魔法の世界〞に題材をとったファンタジーを、世界で一番最初に作品化したものが1941年にトールキンが書いた小説『指輪物語/The Lord of Rings』だ。ファンタジックな物語としての完成度もさることながら、この中ではホビットやコボルト、ノームなどの種族が最も早く、最も正確な形で書き込まれていた。したがって、すべてのファンタジーの原型はここから始まったと言っても過言ではないだろう。

それから約30年後の1974年。『指輪物語』で形作られた冒険ファンタジーの世界観を、テーブルトーク（ボードゲーム）の形に変化させたものが『ダンジョンズ&ドラゴンズ』®（通称D&D）だった。これは複雑なルールと高度な戦略性を持ったゲームであるにもかかわらず爆発的にヒットし、多くのファンを獲得した。

そして、それからさらに9年後。それらテーブルトークゲームの愛好家の中から、サイコロと鉛筆による攻撃点や防御点の計算が面倒だと考える者たちが出現した。彼らはゲームの面白さはそのままに、面倒な計算だけをコンピュータにやらせることはできないか、と思い始める。そんな彼らが作ったのが、コンピュータRPGの元祖とも言われる『ウィザードリィ』と『ウルティマ』（ともに1981年）の2大名作なのである。

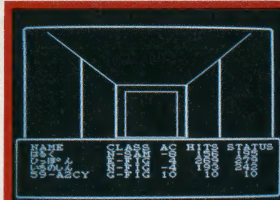
それ以後、ファミコンの登場にともない『ウィザードリィ』や『ウルティマ』の影響を強く受けた者たちによるファミコンRPGの発達ぶりは、すでにキミたちの知っているとおりの状況だ。

さて、これからさらに数年後。RPGというジャンルは、どんな具合に形を変え、どんな具合に発展してゆくのだろう。




D&D®

←誕生してから約20年経ったいまでも『D&D』の愛好家は数多いという




ウィザードリィ

←完全な3Dダンジョン・タイプ。オドロオドロな雰囲気が大人気



ウルティマ

→フィールド型RPGの元祖。独特の宗教観は日本人には難しかったか？

## F·FIV ストーリーダイジェスト

### 空から始まる物語

シリーズを通して空にこだわる『FF』シリーズ。今回の物語も、場面は青空を駆ける飛空艇のシーンから始まる。

主人公はセシル。軍事国家バロンの飛空艇団を率いる暗黒剣士だ。彼は国王の命により、ミシディアからクリスタルを奪って帰るところだった。

セシルは無事に城へ帰ると、ことの成りゆきを王に伝える。だが、彼が国王に対し不信をいだいているとの噂を耳にしていたバロン王は、セシルを空艇部隊長の任から降ろし、幻獣討伐へと向かわせた。そして、セシルをかばった親友の竜騎士カインもまた、同様の任務を命ぜられるのであった。




↑王の言葉はいつになく厳しく冷たかった

### 白い竜の正体とは

幻獣は霧深いミストの谷に出没するという。セシルとカインは谷を抜けるための洞窟に足を踏み入れた。

そして白い竜の姿をしたドラゴンとの戦闘。奴がこの谷を守るミストドラゴンだ。ふたりは難なく奴を倒すと、谷を抜けミストの村へと到着した。

彼らふたりが村に足を踏み込ませた途端、どこからともなく火の手が上がり、一瞬にしてミストの村は死の廃墟と化してしまった。いったい何が起こったのか？ ふと気がつけばカインの姿も見あたらない。途方にくれたセシルは、とぼとぼと歩き出した…。




↑ミストドラゴンがふたりの行く手を阻む

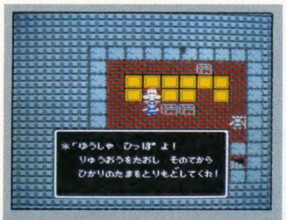
【インターラクティブ】相互作用

# Interactive

## 1 家庭でできるRPGの出現

厳密な意味での〝家庭〟にはファミコンだけでなく、パソコンも含まれる。確かに、ファミコン登場以前にパソコンの世界ではすでにRPGが存在していた。しかし、ごく一般の家庭で普通の人が当り前にRPGを楽しむようになったのは、ファミコンが発売されて『ドラクエ』という本格的RPGが登場してから以降のことなのである。

『ドラクエ』は初の家庭用RPGということもあり、シンプルな操作性と親切なシステムで構成されたものだ。それでいて奥の深いドラマは、これまでRPGに触れたことのなかった人々を、あっという間に虜にした。誰もがRPGという新ジャンルに、新しいメディアの登場を予感したのだろう。




ドラゴンクエスト

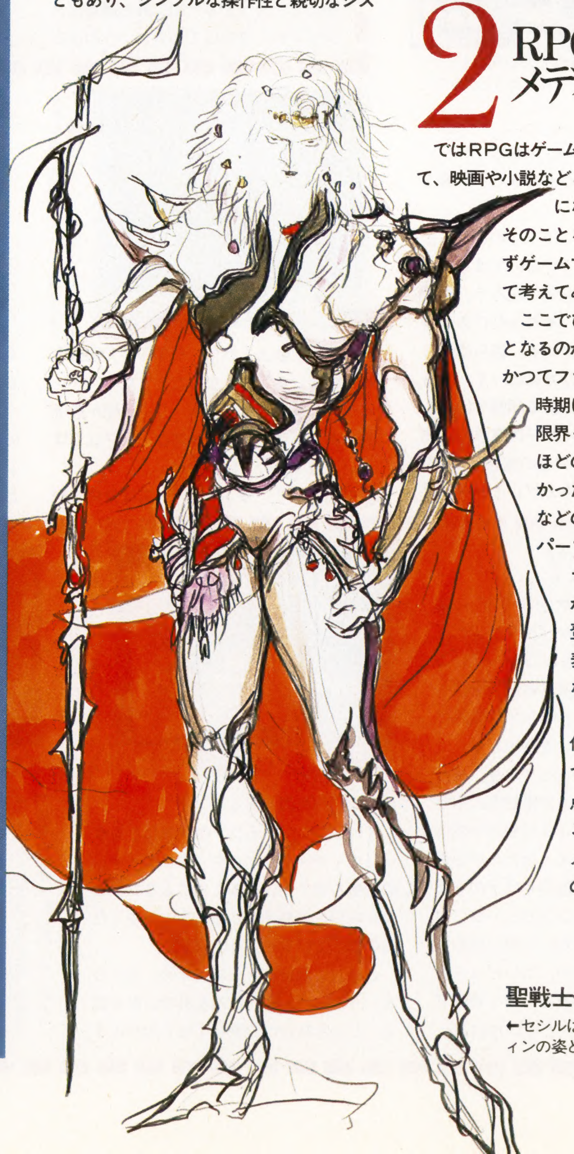
←竜王を倒すという勧善懲悪のストーリーも、わかりやすさの条件

## 2 RPGは新しいメディアか？

ではRPGはゲームというメディアを越えて、映画や小説などと並ぶ新しいメディアになり得るのだろうか？ そのことを考えるためには、まずゲームマシンの表現力について考えてみる必要がある。

ここでひとつ大きなポイントとなるのが、マシンの性能だ。かつてファミコンが主流だった時期には、ハードの性能の限界もあってゲームはそれほどの表現力を持っていなかった。しかし、回転拡大などの高機能を備えたスーパーファミコンや、膨大なデータや生音声の再生が可能なCD-ROMの登場により、ゲームの表現力は飛躍的に豊かなものになった。

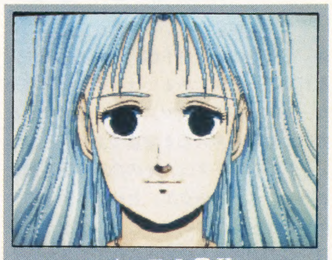
そして、ゲームには他のメディアでは実現できない決定的な優位点がひとつある。それこそが、ゲームを他のメディア以上に強いものにする命綱なのだ。



**聖戦士セシル**

←セシルはゲーム中盤からパラディンの姿となって冒険に向かう

↓豪華なオープニングデモと声優による生音声のセリフは、オリジナル版さえ越えたという



イースⅠ&Ⅱ

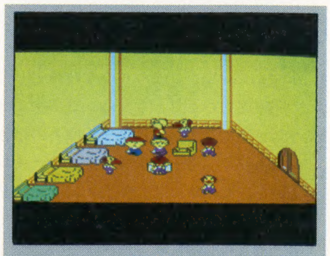
## 3 つまり相互に作用すること

ゲームがあらゆるメディアと比較して決定的に優位に立てる点。それは〝インターラクティブ〟であるということだ。日本語に直訳すれば〝相互作用〟。これはつまり映画や小説などが送り手からのメッセージを一方的に受け止めるだけなのに対して、ゲームは受け手がプレイヤー（＝主人公）となって直接ストーリーにかかわることができる。そうすることによって、プレイヤーはより深く物語にノメリ込むことができるし、感動も大きくなるのである。




ドラゴンクエスト

↑ゲーム中の質問に対し、プレイヤーがどう答えるかによって物語の進行は変ってゆく

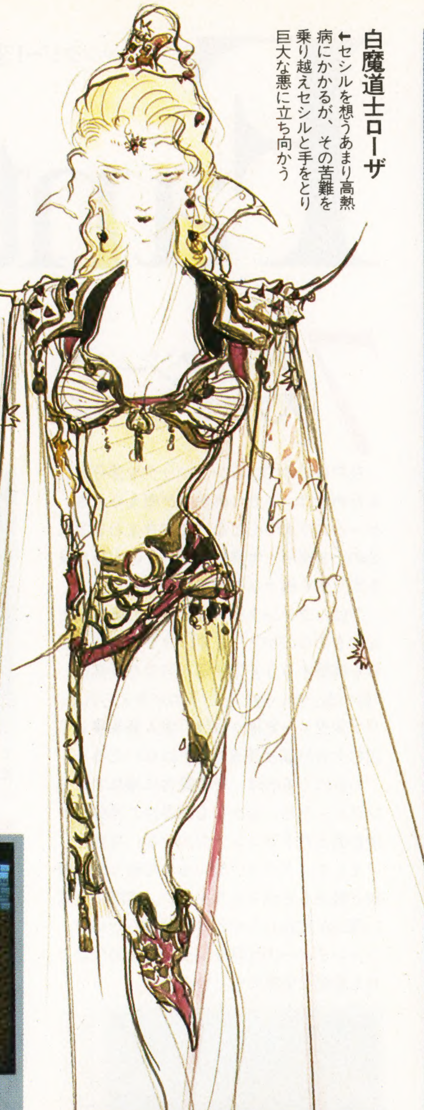


マザー

↑フライングマンの存在は、善意の有無をゲームの側からプレイヤーに問いかけることになる

# Digital

【デジタル】計数型・電子的な



**白魔道士ローザ**
←セシルを想うあまり高熱病にかかるが、その苦難を乗り越えセシルと手をとり巨大な悪に立ち向かう

## 4 コンピュータにできることは

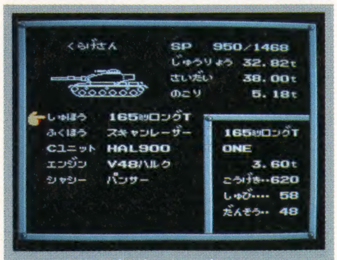
始めに「RPGのルーツ」のところでも述べたが、コンピュータRPGのなによりの利点は〝攻撃のやりとりやヒットポイントの増減など、面倒な計算をコンピュータにやらせてしまえる〟ということにある。これはコンピュータを利用したRPGだからこそ実現できたアイデアであり、そうすることによってボクたちはゲームの中の面倒な部分を知らずに、楽しいところだけを味わうことができるのだ。

これをさらに拡大すれば、宝箱を〝開けたかどうか〟や、イベントを〝通過したかどうか〟のチェックにも応用できる。つまり、コンピュータが苦労するほど人間はより深く楽しめるというわけである。



ファイナルファンタジー

↑RPGの戦闘をコンピュータでなく、電卓片手に自分でやるとしたら大変な作業だったろう



メタルマックス

↑主砲の付け換え、装甲の増減、砲弾の補充。これらの数値管理はコンピュータ抜きでは無理

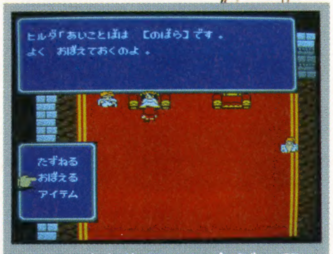
## 5 技術の進歩がシステムを作る

『FF』シリーズに話を戻そう。『FF』シリーズは新作が発表されるごとにシステムの改良が繰り返され、着実に進化を遂げてきた。これは制作スタッフたちの、常に最高を目指す努力のあらわれ、ということも言えるだろうが、それと同時に〝努力と平行して進む技術の進歩〟があったことも忘れてはいけない。

コンピュータRPGには努力次第でなんとでもなるアイデアもあれば、技術の進歩がなければ絶対に実現できないアイデアもある。そこで、努力だけで頑張るのではなく、新作ごとに積極的に新技術を取り入れていってたのが『FF』シリーズでもあるのだ。

滑らかな海岸線、ワードメモリーシステム、経験値の除去、変形する飛空艇…。

技術の進歩が、常にゲームを面白くしていった。




ファイナルファンタジーII

↑人々に聞いた情報をノートに書くのではなく、ゲーム自身がメモってくれる画期的なシステム

## 6 伝承と電脳の感動的な出会い

コンピュータゲームは身体と心の両面で楽しむもの。そして技術の進歩によるシステムの進化は、ゲームに直接触れる身体部分での五感を快適にしてくれる。

ならば、突き詰めれば0と1の集まりでしかないコンピュータゲームでも、残されたもうひとつの窓口、心の部分にも訴えかけることができるのではないか？

それを実践しているのが、RPGなのである。コンピュータにできるのは数値やデータの管理だけではない。『FF』のように、あれほどの感動的な物語を演出することも、じゅうぶん可能なことなのだ。

RPGには古くからの神話伝承をベースにしたものも多い。しかし、そうしなくともRPGというメディアそのものがすでに新しい伝承を作り始めているのだ。



女神転生II

↑反対に、これはコンピュータの存在を全面に打ち出した作品。デビルバスターが斬新だった



ファイナルファンタジーIII

↑少なくともファミコンの世界では、すでに伝説となってもおかしくないほどの完成度だろう

## 病に倒れるローザ

ミストを抜け、着いたところは砂漠の中央に位置する小さな町カイポだった。宿をとり身体を休めるセシル。

その晩、セシルは何者かが侵入する足音で眼が覚めた。バロン兵！　ミストの村から連れてきた少女リディアを追って、死客が放たれたのである。しかし、バロン軍最高の剣の腕を誇るセシルの前には、彼らなど何ほどのものでもなかった。

翌朝、宿屋を出たセシルは恋人のローザがこの町に来ていることを知る。だが、彼女は砂漠の熱射を浴びたせいか、高熱病にかかって伏せてしまっていた。うわごとにセシルの名を呼び続けるローザ。彼女を治療するためには〝砂漠の光〟と呼ばれる薬が必要だ。そして、それはここから遥か北の奥地に隠されているのだという。



↑砂漠のオアシスのような町がカイポだ

## 地底湖での対決！

バロン王はなぜ罪もないミシディアの人々からクリスタルを奪えと言うのか？　なぜカイポで生き残った少女が命を狙われなければならないのか？　そしてなぜローザは命を賭けてまで自分を追いかけてきたのか？　沸き上がる数々の疑問に頭を悩ませながらも、セシルは一路北の洞窟へと急いだ。

砂漠の北にはダムシアン国がある。だが、そこへ抜けるためには途中の地底湖を通過しなければならないのだ。

洞窟内でセシルは賢者テラと会う。目的は違えど、目指すものは同じ。彼らは手を組み、地底湖の主オクトマンモスを倒しに向かった。凶暴そうな姿をした奴ではあったが、熟達したテラの黒魔法の前では敵じゃなかった。見事、オクトマンモスを倒したセシルたちは、地底湖の洞窟を抜けようやくダムシアンへと到着した。



↑洞窟内は豊富な水源におおわれていた

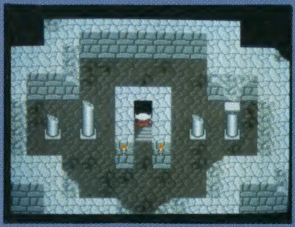
## 絶望のダムシアン

セシルたち一行がダムシアンに到着したとき、すでにそこは敵の攻撃を受け、城は倒壊寸前の状態だった。一体誰が！　激しい怒りに震えるセシル。

この世界を取り巻く悪の野望がおぼろげながら見えてきた。もうセシルひとりの戦いじゃない。目的を同じくするみんなが力を合わせて、悪を阻止するために戦うのだ。

ダムシアンでは吟遊詩人のギルバートが仲間に入る。彼らはホバー船に乗り込み、気持ちも新たに出発した。そうして次に目指すは東の洞窟。ここには"砂漠の光"があるという。

洞窟の主アントリオンを倒すと、そこには砂漠の光が輝いていた。急いで手に入れたセシルは、これをローザに与えるべく今度はカイポへと引き返す。ローザ！　待っていてくれ！



↑時すでに遅し！　クリスタルは奪われた

## 正義奪還への船出

薬を与えるとローザは見る見るうちに元気を取り戻す。これでまた仲間が増えた。セシルたちは再びダムシアンへ向かうと、今度はさらに東、宗教国家ファブールへと進んだ。ファブールへ行く途中のホブス山では、山頂でひとり戦う男、ヤンと出会う。強い肉体と優しい精神を持つ彼もまた、何者かの悪と戦っているのだ。ヤンの案内でセシルはファブールに到着した。

だが、ファブールとてすでに平和の土地ではなくなっていた。

ゴルベーザ！　これがすべての悪の根源らしい。奴こそが何も知らない人人を利用し、各国に散らばるクリスタルを集めさせているのだった。クリスタルの秘めた力を悪のために使われでもしたら、もうこの世界は終りだ。

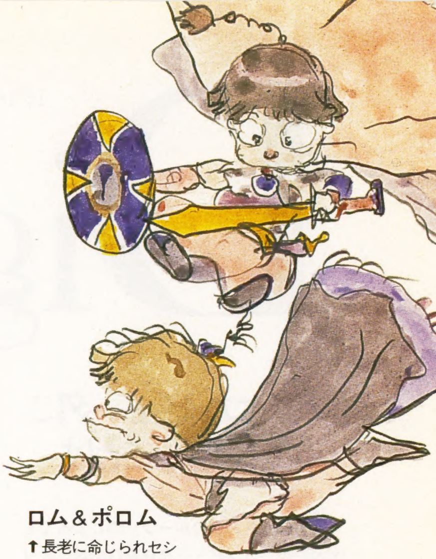
セシル、ローザ、ヤン、リディア、ギルバート。彼らは船に乗る…。




↑ヤンの奥さんに見送られ出発する一行

〔ファンタジー〕空想・幻想・奇想

# Fantasy



**ロム＆ポロム**

↑長老に命じられセシルの見張り役を努める。わんぱくなのが男の子パロム。素直なのが女の子のポロム。両者とも魔道士の資質は高い

## 7 ファンタジーに欠かせないもの

ＲＰＧの中のファンタジックな部分を語るためには、ふたつの側面が考えられる。ゲームの中を中心となって動きまわる主人公のいる場所（世界観）と、その人物自身を取り巻く様々なもの（生活観）だ。

では、ファンタジーらしい世界観とはどんなものなのか？　まず、ファンタジー世界を構築するうえで必要不可欠な要素に、"緑の森と青い海"というのが考えられる。ファンタジーを描くには、主人公を優しく包む大自然ほど最適な舞台はないだろう。

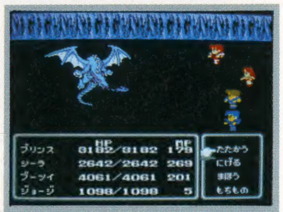
つぎにくるのは、その舞台に棲息するモンスターたち。なかでも凶暴性と神秘性を兼ね備えたドラゴンは欠かせない存在だ。

そして、ドラゴンがいるなら戦うための剣と魔法も忘れちゃならない。実際の中世に魔法が実在したかどうかは知らないが、ファンタジーの世界を演出するためにはこれも重要な要素のひとつだろう。



ファイナルファンタジー

←樹のマークが並ぶのでなく、本当に繋った感じに表現された森がいい



ファイナルファンタジーII

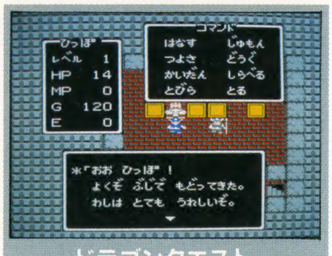
←ドラゴンは恐ろしいものだが「知性を持っている」とする文献も多い



ファイナルファンタジーIII

←数十種、数百種の剣と魔法がいにしえの戦闘を彷彿とさせてくれる

### 過去




ドラゴンクエスト

↑王様対家臣という構図は、中世ヨーロッパを舞台にしたファンタジーならでは。主人公は自分のためよりも、王に対する忠誠心から旅に出る

### 現代




マザー

↑王様とその家臣を、父対息子の構図に置き換えたのが『マザー』だ。現代劇には忠誠心のようなものは存在せず、家族愛のために旅に出る

### 未来




女神転生

↑現代からさらに先、近未来では主人公に対する人間関係は薄く、冒険の動機は自分の欲望のためとなる。『メタルマックス』も同様の倫理

## 8 ファンタジーはどこにでもある

それからもうひとつの側面、生活観にはどんな要素があるか？　まず会話だ。「そなたが伝説の…」といったような、現代ではみられない古語文体。これを繰り返し聞かされることによって、プレイヤーは知らず知らずに中世の時代に引きずり込まれるという寸法。そしてその背景にある王と家臣という関係。主人公が冒険に旅立つ理由が己れのためでなく、王に対する忠誠心からというのはファンタジーの定番だ。



ファイナルファンタジー

←日本で言えば時代劇のような口調が、若いボクらにはむしろ新鮮だ




ファイナルファンタジーII

←相手が尊敬する国王ともなれば、自然に接する態度も従順になれる



ファイナルファンタジーIII

←井戸水の暮らし、木で出来た船、古代の生活感がファンタジックだ



# あえてI·D·Fと呼んでみる

## FFシリーズは、どこのジャンルにも分類できない

『FF』シリーズはストーリー性が強いため、ゲーム進行は物語に引っ張られてゆく形だが、しかし、映画や小説と比べればあきらかにプレイヤーが物語の中に参加してゆける構造(インターラクティブ)。

『FFII』のワード・メモリー・システムでは、複雑なデータをコンピュータが確実に記憶。必要に応じて瞬時に呼びだし、状況の変化に合わせ再現する。あるいは『FFIV』のアクティブ・タイム・バトルなどは、コンピュータ抜きでは絶対に考えられなかった革新の戦闘システム(デジタル)。

滑らかな海岸線による、リアリティあふれる自然の表現。飛空艇など数多くの空飛ぶ乗物によって演出された、大気の存在感。さらに白、黒、召喚と細かく分類された的確な魔法体系(ファンタジー)。

と、以上のように『FF』シリーズはファンタジーを主体にしたRPGのすべての要素を持っている。持っていながら、『FF』はそのどれもが既成のRPGからはずれている。もちろん、ここで〝はずれている〟というのは決して悪い方向へではなく、常に新しいものを求めるがゆえに、はずれていっているというのは『FF』ファンであるみんなが知っての通り。

となると、『FF』シリーズはすでにどんなジャンルにも分類できないのではないだろうか？　どこからも独立した新しいゲーム、それが『FF』なのである。



↑時間の流れを取り入れた戦闘はRPGを越えた

## 新しいものには新しい呼び名が必要なんだ

『FF』はRPGじゃない、と言うつもりはない。出発点は確かにRPGであったし、いまもその名残りは残している。だが『FFIV』を見た限りでは、もうRPGの枠を越えているのではないか、と言いたいのだ。『ウィザードリィ』や『ウルティマ』の頃からRPGを知っていた人や、『ドラクエ』がRPGだと信じている人（もちろん、それは決して間違いではないが）は『FF』をRPGだという先入観を持ってプレイし

↓出来てみれば当たり前だが、これを見るまでは誰も予想できなかった。ひたすらリアルな飛行シーン

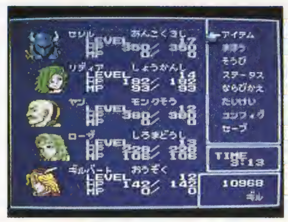


たときに、妙な違和感を受けたはずだ。それは『FF』シリーズがRPGの枠を飛び出した存在であるのなら、当然の印象だ。

では『FF』とは何か？　それが冒頭でも述べた〝IDF〟なのである。

I(インターラクティブ)で、D(デジタル)で、F(ファンタジー)なゲーム。これこそがスーパーファミコンでさらに新しい地平へと進み始めた『FF』シリーズの姿だ。

通常のゲームジャンルには〝OOG（ゲーム)〟という言葉が付く。しかし、この〝IDF〟からはあえて〝ゲーム〟という表現を取り去ってみた。なぜならば、『FF』はファンタジーを題材にしたゲームなのではなく、『FF』の存在そのものが新しいファンタジーであると考えるからだ。



↑パーティーの表情の描き込みが、より一層の感情移入を誘う



↑強力な魔法を使えば使うほど冒険の記憶は強く深く残るはず

## 続々と生まれる新ジャンル

『FF』シリーズ以外にも従来のジャンル分けでは語れないゲームがある。

まずPCエンジンの『コブラII』。その映像クオリティの高さは、もはやアドベンチャーのひと言ではかたづけられず〝デジタルコミック〟という新ジャンルを生んだ。他にはスーパーファミコンの『イースIII』。これは純粋なアクションRPGなのだが、そのあまりにリアルなアクションは既成の呼び名を避け、メーカー自ら〝リアルファイティングゲーム〟と名乗っていた。



コブラII

↑寺沢武一氏本人が原画を担当したという



イースIII

↑ファイティングの名にふさわしい操作性

## ◆怒れる海の脅威！

航海は何事もなく、すべて順調にゆくはずだった。

目的地はバロン。飛空艇団を使って世界中を我が物顔で歩くゴルベーザに対抗するためには、バロンでシドに会い、飛空艇を手に入れる必要があるからだ。だが、バロンまであと数マイルというところまで来たとき、ふいにアクシデントが襲いかかった。船体に伝わる激しい衝撃、濁流、水渦…。

どれくらい眠っていたのか。セシルが気がついたときには仲間は誰もおらず、海岸にひとりで倒れていた。そこはミシディアの町外れだった。バロン軍としてクリスタルを奪いに訪れたことのあるセシルにとっては、二度と思い出したくない土地だ。だが、もう後戻りはできない。セシルは立ち上がると、ミシディアの門を叩いた。



↑ミシディアの岬にひとりたたずむセシル

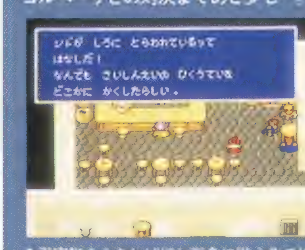
## ◆運命の変るとき…

ミシディアの長老は語った。いま、セシルの運命は暗黒剣士としての力に引きずられていると。その暗黒の姿を捨てなければ真の悪を倒すことはできないと。そして、そのためには試練の山を登れと！

セシルは山をゆく。お供に付けられた双子の魔道士パロムとポロムを連れて。途中、はぐれていたテラと合流したセシルたちは、試練の山の頂上を目指し、ひたすら歩く。そして…。

山から降りてきたとき、セシルはパラディン（聖戦士）になっていた。彼の表情からはかつての暗い影も消え、いまはすべてに自身のあふれた笑顔をたたえている。

もう何も恐れるものはない。目指すはバロン。どこかに潜伏しているはずのシドと会い、飛空艇を手に入れろ。ゴルベーザとの対決まであと少し…。




↑飛空艇さえあれば奴と互角に戦えるのに

◀特集▶1度だけじゃもったいない。ファイナルファンタジーⅣをもっと遊ぶ！




# ファイナルファンタジーⅣ

発売されてしばらく経った「ＦＦⅣ」。もう解いてしまった人もいるんじゃないかな。だけど、これだけ完成度の高い作品なのだから、一回しか遊ばないなんてもったいないよね。そこで、この特集。どれだけ低いレベルで、また時間をかけずに進められるかにチャレンジしてみた。ではでは。

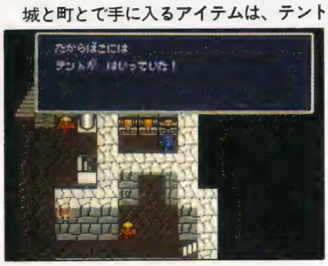
## STEP 1 バロンの町 START

誌面の関係で細かいストーリー部分は省く。要点だけを絞って書いていくので、どうかそのつもりで読んでください。

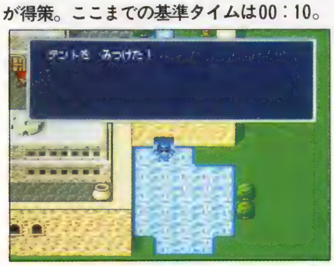
バロンの城と町でやるべきことは、宝箱やツボなどの中に隠されているアイテム類を集めること。これらを効率よく手に入れるには、どこに何があるのかを完全に把握しておくことが大切。

城と町とで手に入るアイテムは、テントが３つ、エーテル１つ、ポーション３つ、目薬１つ、小人のパン１つ、乙女のキッス１つ、そして銅の砂時計が１つ。ギル（お金のこと）も480手に入るよ。

町ではアイテムを買い揃えておきたい。特にフェニックスの尾は必ず買おう。ギルは残しておくと怪物から逃げた時に落としてしまうことがあるので使い切ってしまうのが得策。ここまでの基準タイムは00：10。




↑オープニング終了後、つまりセシルが自由に行動できるようになったら城内の宝箱を開けよう。自室で寝てしまうと中盤まで取れないぞ！

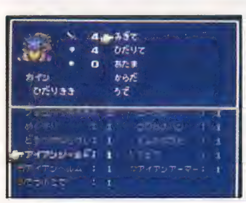



↑バロンの町にもアイテムは隠されている。宝箱やツボ以外にも、隠し場所があるので見逃さないようにしたい。他の町では茂みも調べよう

## STEP 2 ミストドラゴン 00：18

北西のミストの洞窟を目指す。ここまでに何度か敵が出現するはず。だが、闘うべき相手を選ぶのが得策。狙い目はもちろんゴブリン。複数でも「暗黒」一発で倒せ、時間がかからない点がいい。ダイブイーグルならなおよし。他の敵なら逃げてしまおう。あ、それから仲間のカインをパーティアタックし、戦闘不能にしておけば経験値も倍増しておいしい。装備をはずしておくことも忘れずに。パーティから離れてゆく仲間の装備は事前にはずしておくのが基本だからね。いかに低いレベルでクリアするかを目指した場合、ギルはとても大切。スタート時のカインの装備も、売れば合計で520ギルにもなるのだから。

洞窟内では敵から逃げまくり、４つの宝箱を開け、そして出口へ。ここにはミストドラゴンがいるので体力を回復させておくこと。レベル10のセシルが４回攻撃するとドラゴンは霧になるのでそのまま待ち…これをくり返す。目標タイムは00：18ぐらい。



←バロンの町を出る前にカインの装備をはずしておこう。どうせコイツはすぐにいなくなってしまうからね



←心を鬼にしてカインを戦闘不能にしてしまう。すると経験値2倍！ 狙いはゴブリンとダイブイーグルね



←ミストドラゴンとの戦闘。4回攻撃したら霧になるのを待ち…をくり返す。ま、ここで死ぬことはないよね

## STEP 3 オクトマンモス 00：46

地下湖での戦闘は、なるべく避け、効率よく進んでいきたい。が、リディアのＨＰも上げなくてはならない。闘うべき怪物はゾンビー。テラを仲間にすればケアルラが使えるので、これを相手にかければまず勝てる。リディアをレベル５ぐらいにしておこう。オクトマンモスまでに宝箱は19ある。見逃したりしないように。

オクトマンモスは、テラがサンダー、セシルは剣で、リディアはチョコボを召喚するのがベスト。ここまでのタイムは00：46。

●解説

ボスキャラに限らず、敵は弱点を持っているケースが多い。水に棲む怪物は雷に弱いのが基本。もちろん例外もあるが…。



←カイポの村でも隠れアイテムを見逃さないようにしよう。不要な会話は避けて時間短縮に命をかけるべし




→地下水脈ではテラを仲間にしてから敵と闘うようにする。狙いはゾンビ。テラのケアルラで全滅させよう




↑水に棲んでいるヤツは雷に弱い、というのがＦＦの基本。テラはサンダーの呪文、リディアはチョコボを召喚するのがベストのパターンだ

## STEP 4 アントリオン 00：51

アントリオンの洞窟でも戦闘はひかえたい。闘っていいのはゴブリンとドモボーイのパーティ。暗黒で一掃してやろう。それからアダマンタイマイも狙い目。ＨＰが190と多いが、南極の風を使えば一撃なのだ。２匹出現したところをやっつければ92ギル、経験値156と実においしい。この洞窟で入手するのも合わせれば南極の風を２つ持っていることになるよね。

洞窟は３層しかないので迷うことはないはず。セーブポイントも用意されているので攻略的には何の問題もないと思う。

あ、そうそう。ダムシアンの城へ入る前にテラの装備をはずしておくことを忘れないようにしよう。大したものを身につけているわけではないが、それでもないよりはマシ。戦闘をなるべくしないようにしているわけだから少しのギルもムダにしてはダメ。

ボスキャラ的存在のアントリオンは力押しでは苦戦する。コイツは直接攻撃をするとツノで反撃してくるので注意。セシルは暗黒、リディアはチョコボ、ギルバートはポーションなどで仲間の回復――これがベストと思われる。ここまで00：51。

●解説

リディアの武器ロッドはアイテムとして使うのも有効。ＭＰが切れたら、どうぞ。




←アントリオンは直接攻撃すると反撃があるのでセシルは「暗黒」で闘うようにせよ

## STEP 5 マザーボム 01:05

カイポの町でのイベントを経て、一行はホブスの山へと向かうことになる。この時にセシルのレベルが13あれば何とかなるであろう。まあ、それ以下というのは、まず考えられないけれど。

ホブスの山ではモンク僧ヤンが仲間となる。そして、彼と力を合わせてマザーボムと闘うのだ。マザーボムは、なかなかやっかいな相手。時間が経つと大爆発を起こしてパーティにダメージを与えてくるばかりか、その後ペイニーボムとボムの集団へと変身してしまうのである。コイツとの基本的な闘い方はスロウの呪文を多用することかな。とにかく時間を稼ぐのだ。ヤンは「ためる」コマンドで2倍ダメージを狙い、リディアはチョコボ召喚、セシルは通常攻撃といったところだろう。

もしも大爆発してペイニーボムやボムになってしまったら攻撃方法を変えて対処する必要がある。セシルの暗黒、ヤンのけりを使うかどうかはお好み次第だが、ローザはひたすら回復。誰かが生き残っていれば上出来と考えたい。

マザーボムがペイニーボムやボムの集団になる前に倒せそうなのだが…。もしできた人がいたら編集部へレポートしてくださいね。お願いします。ここまでで01：05ぐらいかな。マザーボムを倒してレベル14になるというのが望ましい。

**●解説**

序盤でいくつか入手できる「銅の砂時計」なるアイテム。これは対ボス戦では無用の長物なのだが、ザコにはよく効く。ここまでで一番経験値の高い敵はペイニーボム。時間を止めておいてから総攻撃しよう。



↑ボム系のモンスターと闘うときは、スロウの呪文や砂時計を使うのがいい。この辺りではおいしい部類の敵なので気が向いたら、どうぞ



↑マザーボムもボム系と同じ闘い方をしよう。リディアは、ひたすらチョコボキック。弱点は特にないので全力で闘うしかない。がんばれ！



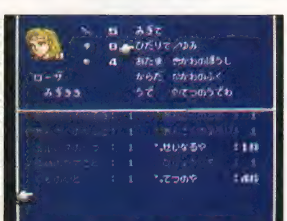
↑時間がかかるとマザーボムは大爆発を起こしてくるので注意が必要。危いと思ったらローザを回復役にしよう。分裂したら一匹ずつ倒せ！

## STEP 6 スカルミリョーネ 01:45

ワケあってひとりになってしまうセシル。ということは、仲間全員の装備をはずしておくのが得。タイミングでいうと、ファブールから船に乗る直前、といった感じか。その代わりにミシディアでパロムとポロムという双子の魔導士が仲間となってくれる。目指すのは試練の山。

ここのボスはスカルミリョーネ。そこへ行くまでの道のりではザコがドカドカ出現するが、全部を相手にしていたのではキリがない。まあ、そこそこに闘って、パロムとポロムのレベルを3つぐらい上げておくのがいいだろう。ここで問題となるのは、その闘い方。スピリットやソウルなどの死霊系は雷に弱く、しかし炎や聖（ケアルなど）を吸収してしまう。スケルトンなどのガイコツ系は聖や炎に弱く、暗黒に強い。ゾンビーやグールなどのゾンビー系は聖や炎に弱く、暗黒を無効化する力を持っている。と、基本はこんな感じなのだが、コイツらは一種類ではなく、混合で出現するから始末が悪い。スケルトンに炎が有効だからといって呪文をかけても一緒にいるソウルの体力を回復させてしまっては何にもならないよね。で、結局は雷に頼ることになるわけだ。テラとの再会までは逃げまくり、セーブポイントの近くである程度稼ぐ——これが一番いい進め方だと思う。

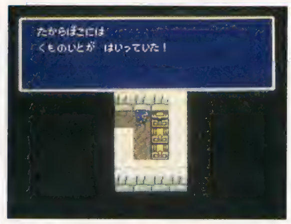
さて、スカルミリョーネとの闘い。セシルは暗黒、テラは仲間にケアルラと敵にファイラを交互に、パロムとポロムは必殺の「ふたりがけ」で攻撃——これが基本パターンかな。スカルナントを一掃したらセシルを通常攻撃にすることも忘れてはダメ。スカルミリョーネを倒したら、すぐにセーブ。パラディンになる儀式終了で01：45。



→ファブール城に着いたら仲間の装備を全部はずすようにせよ



→デスブリンガーは城の周辺に出現するズーに強い。稼げ！



←ファブール城には宝箱もある。忘れずに取っておくように



←スカルミリョーネには「ふたりがけ」が有効。炎系も効くよ

## STEP 7 カイナッツォ 03:00

ミシディアに戻るまでにセシルのレベルを10、ギルを15000ぐらいにしておきたい。セシルがパラディンになっていれば試練の山でもそれほど苦戦はしないはず。

ミシディアに戻ったら、パラディン用の装備を買い揃えることを忘れずに。もしもパラディンへの儀式の前にセシルの装備をはずしておけば残っているのでそれを売ってしまうのもいい。合計3090ギルなのでコイツを見逃すのはもったいないよ。

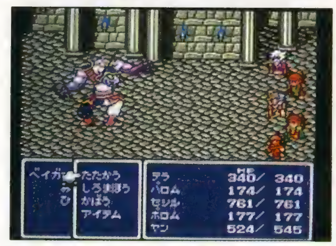
デビルロードが使用可能になったことでセシルたちはバロンへと向かうことに。

バロンの町でのイベント後にヤンが仲間となる。この時、彼は大した装備を持っていないので、すぐに武具などを買ってあげるのがいい。買うべきは雷の爪。両利きなので2つね。

カギを使って地下水路へ。ここにはいくつもの宝箱が置かれているので見逃したりしないように。戦闘は全部逃げる。

城内に入るとすぐにベイガンとの戦闘。コイツは右腕、左腕、胴体と3つの部分がある。胴は通常攻撃、腕はテラのバイオがいいだろう。続いて四天王のひとりカイナッツォとの戦闘。コイツは雷系で攻撃するのがベスト。セシルとパロムは回復呪文。水のバリアはサンダーなどで打ち破れるので問題なし。うまくいけば、ほとんどダメージを受けることなく倒せるだろう。こいつを倒し終わって03：00が基準タイム。

↓コイツは、レベルが低いと苦戦する。本体は直接攻撃、両腕はバイオで落とすのがいいかな？倒したら体力回復とセーブをしておこうね

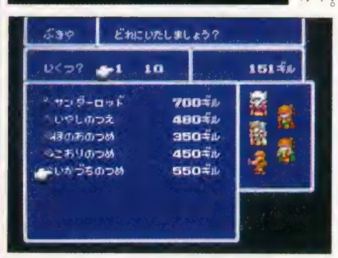




→パラディンのイベントの直前にセシルの装備をはずすとお得



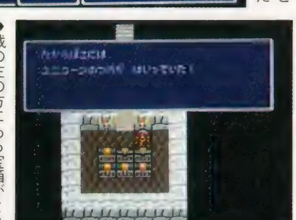
←テラがメテオを覚えたら下山。ギルを一万六〇〇〇ぐらい稼げ



↑ミシディアに売っている雷系の武器。これが次のボスに有効だということは、一度解いた人ならわかっているはず。無理をしてでも買おう



←サンダーロッドはアイテムとしても使えるので有効に活用だ



→城の左の方にある宝箱がとれるようになっている。忘れるな

## STEP 8 ダークエルフ 03:37

カイナッツォを倒した後でパロムとポロムがパーティから抜ける。シドに導かれてエンタープライズへ。ここでようやく自由に空を移動できるようになる。

一行が目指すのは、バロンの北西にある国トロイア。そこの土のクリスタルが目的なのだがダークエルフに盗まれたあと。そこでセシルたちはダークエルフの棲む磁力の洞窟へと向かうことになった。

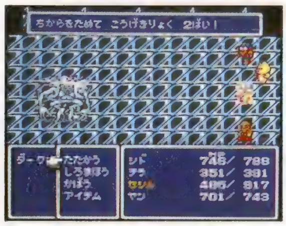
この洞窟では磁力が働いており、金属は身につけていられない。剣も同様。だから逃げまくり、先へ進むことになる。

ダークエルフとの戦闘ではＨＰに気を配っていれば何とかなる。セシルがバッカスの酒を使ってバーサク。テラはひたすら回復呪文。セシルのレベルが16あれば倒せることは確認した。もう少し低くても平気だと思う。誰か試してみてください。

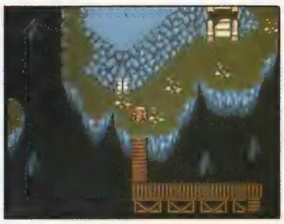
ダークエルフを倒し、トロイア城へと戻ってきたところで03:37。



➡妖精の爪を発見。混乱の効果があるので装備していると得だ



←ダークエルフとの戦闘。常に残り体力に注意しながら闘おう



←磁力の洞窟ではなるべく戦闘はしない方がいい。逃げまくれ



➡ここでおいしいのはマインドフレア。気が向いたら、どうぞ

## STEP 9 バルバリシア 04:27

トロイア城に戻ってきた時点でセシルのレベルが18あれば合格かな。

その後、一行はゾットの塔へ。ここはザコが妙に強くてかなり苦戦するはず。これはレベルが低いというよりも武器の弱さが原因なのだ。とにかく逃げまくって宝箱に隠されている強力な武具を集めよう。ただし２層目の宝箱には怪物が潜んでいるので注意が必要。コイツは普通に闘うとかなり手強い。テラのブリザガで片づけよう。

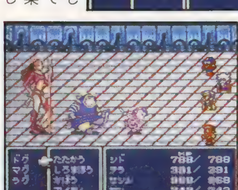
シドとセシルが武器を見つけたら戦闘開始。といっても相手を選ばなければダメ。おススメの敵はマリオネイター。召喚したマリオンだけをやっつけて稼げる。10分間で12000ぐらいもらえるぞ。20分は粘れ。

メーガス３姉妹は真ん中のマグから倒すようにすればＯＫ。バルバリシアには炎系の呪文が有効。セシルのレベルが23か24ぐらいあれば倒せるはず。ここをクリアした時点でタイムは04:27だよ。

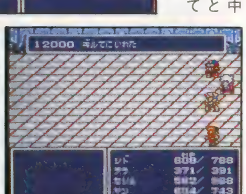
バルバリシアを倒したあとでテラの代わりにカインがパーティに加わる。



➡マリオネイターはおいしい敵。ここで20分は稼いでおきたい。後半がかなり楽になる。30分ならなお良し



←メーガス三姉妹は真ん中のヤツを倒しておかないとキツイ。リフレクをかけてくるのがやっかいなのだ



➡真ん中にダメージを与えながら端にバイオ。闘い方さえ間違わなければ、こんなレベルでも倒せるのだ



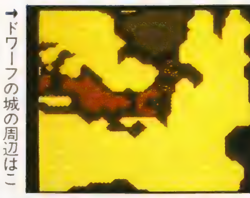
↑風のバルバリシアは、実をいうとそれほど強くない。メーガス三姉妹が倒せるぐらいなのだからね。炎や雷など、とにかく強い呪文を使え

## STEP 10 カルコブリーナ 04:44

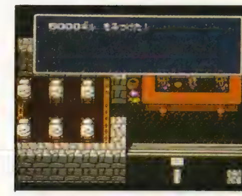
そして再びバロンの町へ。そこでセシルはカインから闇のクリスタルの存在を教えてもらい、マグマの石を受け取る。マグマはアガルトの村にある井戸へ投げこむ。地底世界へはエンタープライズへ乗り、村の隣にある山に開いた穴の上でＡボタンを押せばＯＫ。

地底で最初に行くことになるのはドワーフの城。城内を正面にずっと進むと王に会える。ここでシドは飛空艇の修理のためにパーティを離れる。カルコブリーナとの戦闘はその直後。レベルが24程度あれば苦戦することはないはず。あとのことを考える必要はないので全力で闘うこと。

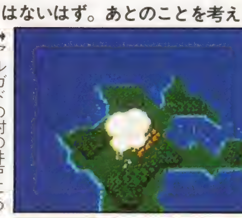
カルコブリーナを倒すとイベント。このイベントが終わった時点での目標タイムは、04:44ぐらいかな。がんばってね。



➡ドワーフの城の周辺はこんな感じ。マップは狭いので迷うことはないはず。まずは城の中へと入ってみる



←最初の内は城の中を自由に歩きまわることができない。アイテムを買ったり宿屋に泊まるぐらいだね



➡アガルトの村の井戸にあることをすると…この通り。地下世界への入り口が開けるのだ。ワクワクするよね



➡で、カルコブリーナとの戦闘。うまく闘えば写真のように合体することなく倒せる。いろいろ試してね



←早速エンタープライズで地下へと潜ってみる。すると、そこではドワーフの戦車と赤い翼の戦いが…

## STEP 11 レポート募集中

えー、そういうわけで「二度目のＦＦⅣを楽しむ」不定期?連載がスタートしました。普通にプレイすると30時間ぐらいかかってしまうのですが、いろいろと攻略法を考えていくと16時間を切ることができるようです。一体、どこまで低いレベルで、そして短い時間で解くことができるのか。これは、なかなか挑戦する価値がありそうです。ＲＰＧに早解きなんて必要ないという人もいるでしょう。確かにそれはある意味では正しいのですが、『ＦＦⅣ』の可能性をそのように限定する必要はないと思います。一度ゆっくりと楽しんだＦＦを今度はＲＰＧではなくアクションゲームを攻略する感覚でプレイしてみる――これはこれで楽しいわけです。幸い、『ＦＦⅣ』にはプレイタイムが表示されます。これを使わないテはないでしょう。

このようなタイムアタックをしてみて感じるのは、一番の売りであるＡＴＢが練られているということ。闘いのための知識や戦略がこれほどあるとは正直に言って思わなかった。『ＦＦⅣ』を120%楽しんだ感じである。だから、だまされたと思ってタイムアタックに挑戦してみてほしい。きっと新しい『ＦＦⅣ』の魅力が見つかるはずだから。おもしろいことを発見したらお手紙ください。



SCANNING ADVENTURE

ヴィジュアル・ショック1991

# モニター上の冒険⑩【最終回】

渡辺浩弐

## “フラクタル・リアリティー”

### 宇宙をモニターに閉じ込める方法

#### 【TVゲームとしての宇宙論】

SCENE 10：
フラクタル　1975年IBMワトソン研究所のB．マンデルブロー博士が『フラクタル：形と偶然と次元』という著作によって初めて提唱した理論。ごく最近になって、特にCG（コンピュータ・グラフィックス）の世界で応用されることが多くなった。

ランダムに自己増殖していくコンピュータ・プログラムを無限に暴走させることによって、混沌と偶然に満ちた世界を作り上げる手法。実在の、あるいは想定したカタチをデータ化して入力し、コンピュータ画面上に再現するという従来のCG文法とは全く逆である。

大自然は直線や正円といった幾何学的図形からなりたってはいないから、これまでの数学的プログラミングでは稲妻の複雑な分岐、雲の不規則な形、木々の枝の連なり……など、複雑な自然美を表現することはできなかった。しかし、このフラクタル理論によって初めて、超リアルな擬似・大自然の映像がコンピュータ・モニター上に創りだせるようになった。



↑『フラクタル・エンジン』／イギリスのシグノシス社がCDロムゲームのデモンストレーション用に作った映像。その名のとおり、フラクタルCGの技法によって複雑な地形が表現されている。TVゲームの世界でも今、“フラクタル”はキーワードになっている。

この連載では、〝モニター〟という扉を通ってゆける仮想空間（ヴァーチャル・リアリティー）世界を皆さんと一緒に冒険してきたわけである。

今回のテーマは、究極のヴァーチャル・リアリティーである。モニター上に宇宙そのものをねつ造してしまおう、という試みだ……。

◆　◆

CG（コンピュータ・グラフィックス）とかビデオ・アートにちょっとでも興味がある方々に、〝フラクタル〟という技法を紹介しておきたい。プログラム理論の基礎知識は必要ない。リスト打ち込みの手間もごくわずかで、驚くように美しいビジュアルがCGで描ける技法だ。

これまでのCGは、そこに創りたい〝カタチ〟をまず想定して、そのカタチを直線、曲線などの幾何学的なデータの組み合わせに置き換えて入力、しかるのちにモニター上に現出させていた。

フラクタルCGは、出来上がりを先に想定しない。コンピュータに、それ自体がどんどん自己増殖していくようなグラフィック・プログラムを入力し、後はほったらかしにするのだ。植物の種が発芽し、みるみる成育するような概念である……まあ、モニター上の盆栽といったところだ。

これはだれでも試すことができる。『フラクタルCGコレクション』（淵上季代絵著・サイエンス社）『フラクタル・グラフィック』（佐藤幸悦著・ラッセル社）……などの本にカンタンなプログラム（20～30行程度）がたくさん載っているから、パソコンを持っているひとは試してみてほしい。CRT画面にフラクタル画像がうにゃうにゃ広がっていくのを待つのは結構楽しいものだ（パソコンを持っていない人は、ビデオカメラを使ってフラクタル映像を作ってみることが出来る。カメラを、それをつないでいるモニターに向ける。鏡を向き合わせたような画像が出る。次に、それをズーミングしたり揺らしてみたりすると………ビデオのスキャニングの自己増殖が始まって、不思議な画像が体験できるはずだ。これもフラクタルだ）。

最初にこの手法が学会に提示されたのは1970年代後半のことである。プログラムそのものは非常に単純（なんらかの形で無限に自己増殖していくプログラムであればよろしい）なのだが、やがてその暴走状態の画面に、あたかも大自然に存在する不定型の物質（雲とか、山々とか、木々といったもの）のような様々な〝物体〟があらわれてくることに皆が驚いた。

大自然には幾何学図形は、存在しない。自然を『再現』しようとする旧来のCG手法では、直線とか、円、円すい、球といった幾何学概念の組み合わせて物体を形作るため、いわゆるデジタリックな、角張った物体とか、ツルンとした物体しか表現出来なかったのである。

しかし、自然を『再現』するのではなく『創成』するフラクタルCGの技法では、あたかも自然を実写撮影したようなビジュアルが得られる。現実のような、しかし現実のどの山の複写でもないリアルな山々。自然の力でできたとしか思えないような岩肌のでこぼこ、不規則に揺らぐ煙……こういった画像が、フラクタルCGによって次次と作られている（有名なところでは映画『スター・トレックII』の惑星ジェネシスの改造シーンなんかはフラクタルCGである）。

不規則で、ぐちゃぐちゃの、いわば自然界の〝混沌〟は、今までは科学とか数学でとらえられないと思われてきたものだ。それがこの〝フラクタル〟という概念が生まれてから一挙に変わった。

この概念を取り込むことによって、自然と人間との不思議な関係性も少しずつ明らかになってきた。われわれは、正確な直線で成り立ったビルや鉄塔を見るよりは、木木の不規則な枝振りや、砂丘に風が作る模様を見ているほうがなぜか心が落ち着く。コンピュータで作った正確なリズムよりは、人間の演奏による、わずかな揺らぎのある音楽のほうに感動してしまう。……これには、ちゃんとしたわけがある。人体は、ある種のフラクタル性によって成り立っているらしいのだ。健康な人の脳波とか脈拍はある種の不規則性をもって動き続けているが、ストレスがたまりすぎたり病気になったりすると、それが秩序正しく、一定化してしまうのだ。

この、大自然の不規則性と調和した不思議なバイブレーションのねじれ、乱れを、最近の医学界では〝混沌〟という言葉で定義して、研究している。

◆　◆

そして、フラクタルによって〝自然〟をシミュレートできてしまった、という事実から、次のような定理が、逆算的に導き出される。

『大自然＝宇宙そのものが、フラクタル

である』

ここからハナシは宇宙論にとぶ（宇宙論に興味のない人も、ちょっとガマンして読んでほしい。これさえ読めばちょっとした訳知り顔くらいは出来るようにしておくから）。

宇宙の生成は、フラクタルCGの生成過程と非常に似ているのだ。

遠い昔、宇宙はある1点（特異点）からのビッグバン大爆発からスタートした、ということである。宇宙は無＝ゼロから突然始まり、ずっと膨張し続けているわけだ。

時間も空間もそこから始まった。

1つの円すい形をイメージしてもらうと分かり易いと思う。円すいのてっぺんは1個の点である。これを宇宙のスタート・ポイントだとする。この立体は、そこから下に行くにつれて広がっていく。これを時間の進行と、それにともなう宇宙の膨張に例えることができる。

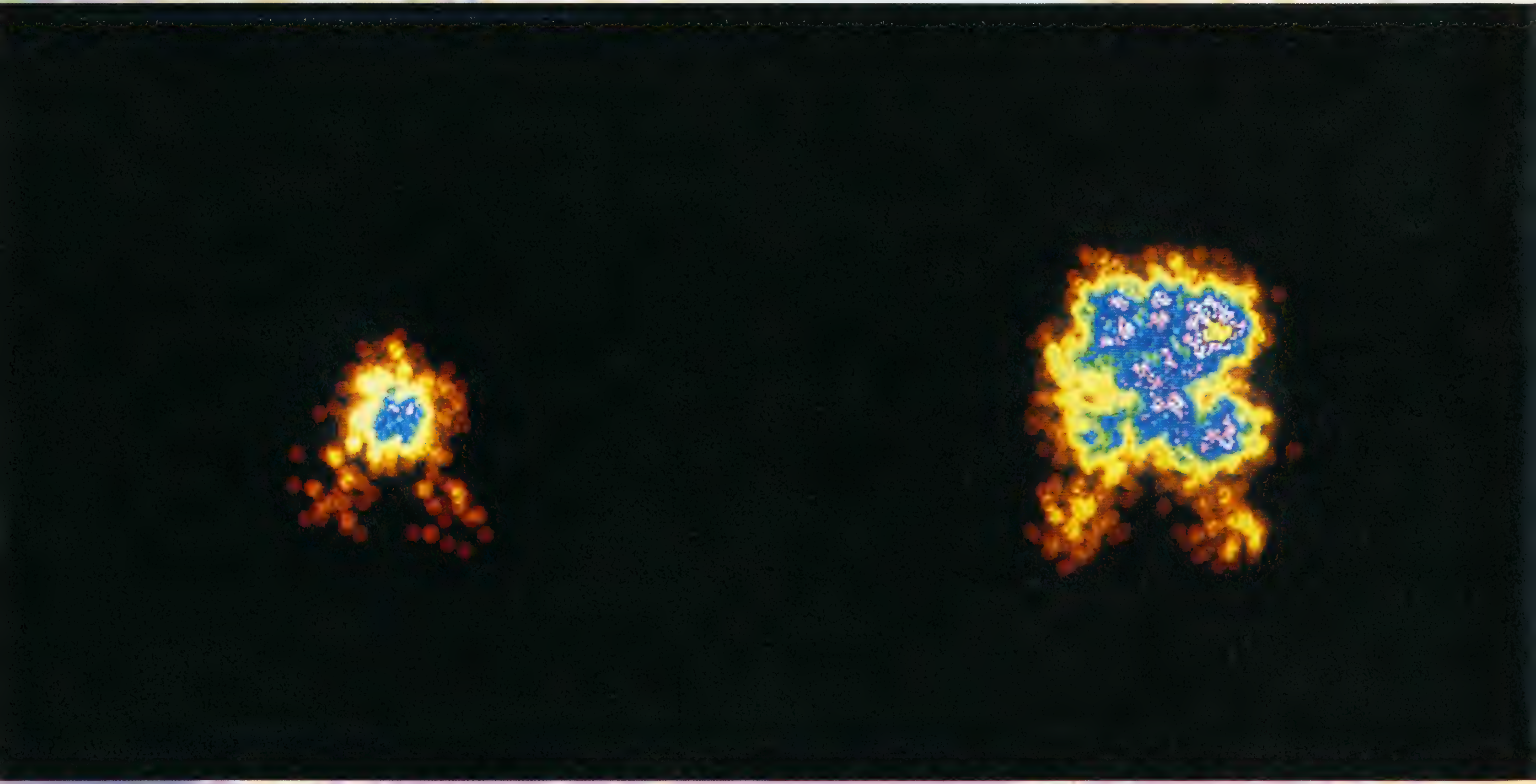
さて、この円すいをどこかで輪切りにしてみよう。すると、円ないしだ円が出来る。これが、ある特定の時空（例えば、〝今〟）の定義である。

われわれを囲む宇宙、大自然のすべては1点から始まり、そこからまるでプログラムが暴走するようにぶくぶくと生成し続けているものなのだ。

さて。ハイテクの最先端のコンピュータの話題から、科学技術の頂点、宇宙論に話を展開させてきたわけだが、そこから突如として、その全く対極の話題をおっぱじめなくてはならなくなった。

神の存在、についてである。

宇宙がある1つの点から始まったとしたら、最初の宇宙のはじまりを特定し、その



膨張（発育）の指示を決めた、神のような存在を認めざるを得ない。

〝それ〟は、宇宙の種、つまり最初のフラクタル・プログラムをCRTに打ち込んだものである。

そして、そのプログラムには明らかに、ある、極めて高度な意図が仕込まれていたのだ。それは学術的に立証できる。

宇宙が何の意図もなく生成し、成長したとしたら、そこに出現するすべての物質は全くの偶然の積み重ねによるものであるハズだ。

ところが、ビッグ・バンから現在まで宇宙は未だ150億～180億年しか経過してないことが分かっている。人類、という高度な知的生命体が、全くの偶然の積み重ねにたよった進化のあげくに出現するには、確率論的にこれは絶対にありえないほど短い時間なのだ。

宇宙は、ハッキリとした意志のもとに生まれ、成長している。時間の流れに平行して、秩序あるものはどんどん、ぐちゃぐちゃに混ぜ合わさっていくというのが自然の摂理である（〝エントロピーの増大〟という）にも関わらず、生物の進化～複雑化といった例のように宇宙は一つの秩序を目指しているのである。

宇宙の素粒子一つ一つが意識を持って行動している。その総体、つまり『宇宙意志』が、とりもなおさず〝神〟の正体なのである。

◆　◆

学問というものは自然とか世の中を把握して、説明するためのものだ。

出来るだけシンプルな理論で、出来るだけ多くの現象を説明してしまえる理論が、より優れた理論ということになる。

宇宙の仕組みをほんの1行の数式に入れ込むこと……多くの学者たちがトライしているのはこのことである。それは非常にシンプルな、フラクタル・プログラムになるハズである。

学問とは、『宇宙意志』あるいは『神の意図』へのアプローチなのだ。

◆　◆

さて、僕の友人に一人、とんでもない変り者がいる。

彼の本業はコンピュータの制御関係のエンジニアだ。朝から晩まで大型のコンピュータに向き合って暮している男なのだが、その趣味が変わっている。空いた時間に、仕事用のマシンを使って、絶えずフラクタル・グラフィックを作り続けているのだ。

「自己増殖する生き物をモニターに飼ってるんだ」

と、いうのが彼の口癖であった。部屋に遊びに行くと、ときどき彼は自分のパソコンから会社のコンピュータにアクセスして

そこにこっそりと〝飼っている〟フラクタルCGたちを見せてくれた。サイケデリックでリアルな画像は、CRT上で絶えずうねうねと成長を続けていた。

さて、そんな彼と酒を飲みながら宇宙の誕生と生成について議論していたあるとき、彼はちょっと面白いことを白状してくれたのだった。

「宇宙がフラクタルだとして、そのはじまりに打ち込まれたプログラムはものすごく単純なものだったんだろうね」

「うんうん、それが〝宇宙意志〟というヤツ」

「そのプログラムを見つけだすために、ホーキングをはじめ世界中の学者たちが血道をあげてる。でも、俺は彼等と全然違うやり方を思い付いたんだよ。ある程度大きなコンピュータを使って、時間をかけて試行錯誤を繰り返せば、ひょっとしてその宇宙意志を導き出せるかも知れない」

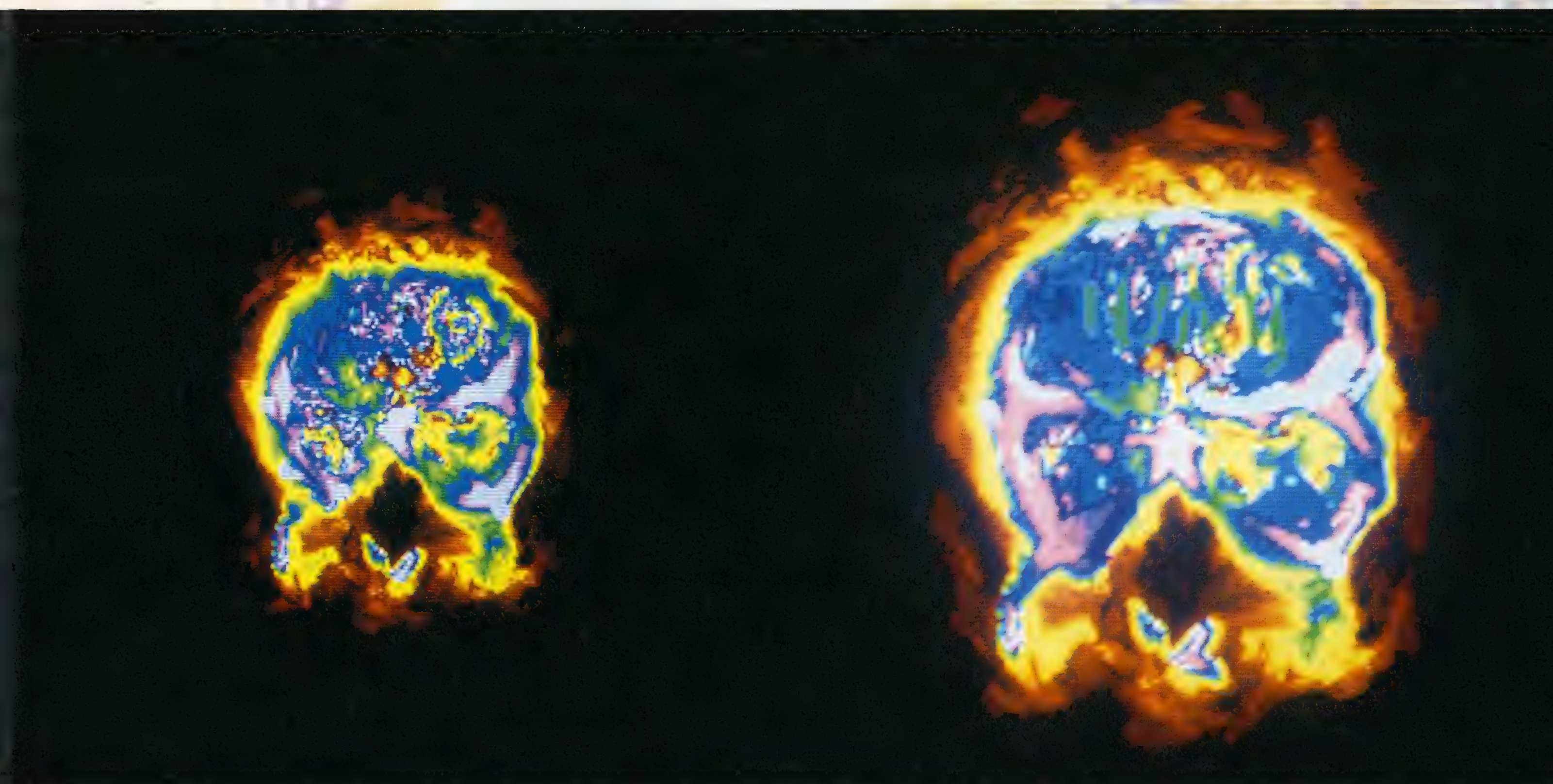
◆　◆

「!?………」

「宇宙のように無限に広がっていく、しかもそれがエントロピーに逆行する、つまり広がりながらも何か秩序を作っていく……そういう条件をもったフラクタル・プログラムは非常に稀なハズなんだ」

「うん、どのフラクタルCGも最終的には動きや広がりを止めて固まってしまうか、あるいは拡散し切って真っ黒か真っ白な画面になっちゃうものね」

僕は、彼が盆栽でもやるような感覚で映像アートを楽しんでいるのだと思い込んでいたから、少なからず驚いた。彼（そのとき、少なからず酔っていたようだが、目は



マジだった）は、さらに自分の極秘の企みをしゃべり続ける。

「……その条件を満たしたプログラムはたった一つかもしれない……フラクタルのプログラムを無限に作り続け、生成するグラフィックをチェックしていけば、いつかはその条件にあったプログラムが見つかるかもしれない……」

「なるほど。その初期プログラムが、〝宇宙意志〟というわけだな。でも、それは気が遠くなるような作業なんじゃないか」

「でも、時間さえあれば可能なんだよ。そのコンピュータ・プログラムにはいくつかの条件があることがもうわかっている。まず第一には、自分より複雑なプログラムを自分で生み出してしまうこと。第二には、そうして生み出されたプログラムが次の、もっと複雑なプログラムを作って、つまり際限なく成長していくことだ」

「その条件をアルゴリズム化してみたのかい？」

「そう。その条件の中で次々とプログラムを作っていく、自動作成システムを作りあげて会社の大型コンピュータに入れ込んであるんだ」

僕は思わずまじまじと彼の顔を見た。彼は早口で話を続ける。

「僕は、コンピュータの『閉じた一つの世界』のなかに、もう一つの擬似宇宙を作りだそうという実験を続けてるわけさ」

「それで……」

「うん、そのコンピュータは毎日、何百というプログラムを自動作成して、走らせている。俺は今、仕事そっちのけでその過程と結果をチェックしてるんだよ」

「それで……擬似宇宙のようなものは…………」

かれはニヤッと笑った。

「いや、そう簡単には見つからないさ。今のコンピュータのスピードでは、一生続けて運がよければもしかしたら……その程度の確率だよ」

◆　◆

とにかく彼は変わり者である。そんな会話の後に数ヵ月にわたって音沙汰がなくなったのも、僕は全然気にしていなかった。サボってた仕事を一気に片付けようとして、またカロリーメイトを山の様に買い込んで会社に籠城してるんだろう……その程度に思っていたのだ。

でも、どうやらそうではなかったようだ。彼から突然、宅急便で数葉の写真が送られてきたのだ。

それには、説明の手紙は付いていなかったが、どうやらある種のフラクタルCGの画面写真のようだった。混沌図形が小さな点から、複雑化しながらどんどん画面上に広がっていくありさまが、連続写真でとらえられている。

SCANNING ADVENTURE

◆　◆

さっき、てっぺんから始まる円すい型の宇宙論を説明したけれど、実はもう一つ、宇宙は特定の点、特定の時間から始まったのではない、という宇宙論もあるのだ。

話がややこしくなるから、もう一度立体物でイメージしてもらうことにしよう。今度の宇宙は円すいではなく、球に例えられるものだ。

球にはてっぺんは決められない。表面のどの点をてっぺん＝始まりにすることも出来るのだ。

そのてっぺんから下に降りていって、どこかでワギリにすると……やはり円ができる。これが〝今〟である。

すると、球の表面の無限の点からスタートする、無限の宇宙がこの世の中に存在していることになる。

そして、その宇宙を決めるのは、すいかに包丁を入れる向きを考える様に、時空の定義を決めている存在である。つまりわれわれの知覚しているこの宇宙を生み出したのは、われわれの知覚＝脳そのものなのである。

わかりやすく言い換えよう。この宇宙において、宇宙意志とは、その宇宙を知覚しているすべての人々自身なのだ。あなたの世界は、あなたが存在するから存在するのだ。すべての一人一人が自分の宇宙の神なのである。

宇宙が、ある意志のもとで知的生物を地球に生み出したのではない。宇宙を知覚できる知的生物がここにいるから、宇宙が存在出来るのである。

彼の宇宙探究は、ここに行き着いたのではないだろうか。つまり、彼が暴露した宇宙意志とは、宇宙を知覚している彼自身の〝脳〟そのものであったという……これが、2つ目の解答だ。

◆　◆

彼は、いまだに行方不明のままだ。

この、脳そっくりのフラクタル図形への答は、ほかにもいろいろ考えられる。

あなたの脳は、どう考えるか!?



←脳はまた、分子言語という究極のプログラミングが走る究極のコンピュータでもある……

僕はこの間の彼との会話を思い出しながら、どきどきしながら写真をめくった。

最初は絵の具のシミのようだった図形が、やがてあたかも意志をもって成長し続けるアメーバの様に、大きく、美しく広がっていく。

そして、最後の一枚。それが上の写真である。

一瞬、僕はこの写真の意味するものが分からなかった。しかし、どこかデジャヴ感覚のある絵だな……。

突如として、僕は理解した。

脳……！

そう、これは人間の、脳の断面図の映像ではないか……。

◆　◆

自宅にも、会社にも何度も電話してみたのだが、彼はつかまっていない。行方不明になってしまっていたのだ。

この写真は一体どういう意味があるのだろう？

彼は宇宙のシクミをついにつかまえたのだろうか？　だとしたら、それはどういうことだったのだろう？……脳の形に成長したフラクタル図形の意味するものとは……

……。

いろんな考え方ができる。あなたは、どう思うか。

僕は、今のところ2つの解答に行き着いている。

1つめ。彼の企みは失敗してしまったのだ、という解答。

人間が考えるものである以上、人間を超えるものを定義することなど出来ない。だから、彼のこの試みは「人間の考え」＝脳という極小宇宙に戻ってきてしまった、ということ。

もう1つは、彼の試みは成功し、一つの結論を導き出したのだ、という解答。

それは、宇宙のシステムが存在するから僕達が存在するのではなく、僕達が存在するから宇宙があるのだ、という考え方だ。

突然ですが『モニター上の冒険』は今回をもって終了させていただきます。さようなら。
尚、連載分に書きおろし長篇小説（すごくおもしろいです）を加えた単行本が11月15日にリリースされることになってます。よろしく。　（渡辺浩弐）

# HIPPON SUPER!

## CONTENTS

ヒッポンスーパー!10月号 9/4



## ハード別ゲームリスト

●スーパーファミコン

F1エキゾーストヒート/ジェリーボーイ/シルヴァ・サーガ/スーパー三国志II/スーパーEDF/ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻/超魔界村/ノスフェラトゥ/バズー!魔法世界/ファイナルファンタジーIV/プロサッカー/プロフットボール

●ファミコン

イースIIIワンダラーズフロムイース/がんばれゴエモン外伝2～天下の財宝～/スターウォーズ/タイニートゥーンアドベンチャーズ/チキチキマシン猛レースつるピカハゲ丸/絵描衛門/中嶋悟F1 HERO2/バトルフォーミュラ/百の世界の物語/へべれけ/マジックキャンドル/マリオ オープンゴルフ/ラディア戦記

●PCエンジン

コリューン/シャドーオブザビースト魔性の掟/将棋初心者無用/STARパロジャー/聖竜伝説モンビット/天外魔境卍MARU/天使の詩/どらごんEGG!/ドラゴンスレイヤー英雄伝説/ニュートピアII/バニラシンドローム/バブルガムクラッシュ/ヒット・ジ・アイス/ファイティングラン/プリンス・オブ・ペルシャ/ポピュラスザ・プロミストランド/森田将棋PC/レディファントム/ワールドジョッキー

●メガドライブ

エルヴィエント/ギャラクシーフォースII/鋼鉄帝国/スーパーファンタジーゾーン/戦場の狼II/ソーサルキングダム/テトネイターオーガン/デビルクラッシュMD/ファイティングマスターズ/ヘビーノヴァ/レンタヒーロー

●ゲームボーイ

アレサII/ウイナーズホース/ウルティマゲームボーイ/コナミックゴルフ/サードの伝説/時空戦記MU/少年アシベゆうえんちパニック/ちびまる子ちゃん～デラックスまる子ワールド～/TMNT2/テクモボウル/ドラゴンズLP/ナイトクエスト/マインスイーパー掃海艇

●ゲームギア

対戦型大戦略G/パット&パター

TVゲーム・ヒットチャート

# TV GAME HITCHART

## スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

### 読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／VOL.9のアンケートハガキより

## SUPER FAMI-COM TOP 10

| 今回 | 前回 | 動向 | タイトル | メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ↑ | ドラゴンクエストV | エニックス | 317 |
| 2 | 3 | ↑ | ウィザードリィV | アスキー | 242 |
| 3 | 1 | ↓ | ファイナルファンタジーⅣ | スクウェア | 185 |
| 4 | 5 | ↑ | 真・女神転生 | アトラス | 114 |
| 5 | 4 | ↓ | 新・ゼルダの伝説 | 任天堂 | 112 |
| 6 | － | ↑ | 悪魔城ドラキュラ | コナミ | 62 |
| 7 | － | ↑ | 超魔界村 | カプコン | 49 |
| 8 | 9 | ↑ | 弟切草 | チュンソフト | 44 |
| 9 | 10 | ↑ | スーパー三國志II | 光栄 | 42 |
| 10 | － | ↑ | マジックソード | カプコン | 36 |

### FF発売で順位変動

首位の座を守り続けたＦＦⅣが、ついに発売ということで、３位に転落しました。これにより、「ドラクエ」と「ウィズ」がそれぞれ繰り上がっています。しかし大きな変動があったのは、むしろ下位の順位。発売後もがんばっていた「シムシティー」が姿を消し、「悪魔城ドラキュラ」、「超魔界村」、「マジックソード」など、アクションゲームの人気タイトルが台頭してきています。いまひとつ盛り上がりに欠けるＳＦＣですが、もうしばらくの辛抱かな、と思わせてくれるラインナップと言えます。話題の「弟切草」も、じわじわランクアップしています。

### LOOK OUT！ —今号の注目ソフト—



↑おなじみの雰囲気を演出するのは、ＳＦＣならではの美しいグラフィックと、高品質のサウンドだ。ハード機能を駆使した大がかりな仕掛けだってもちろん充実している

ＦＣの人気ブランド「悪魔城ドラキュラ」がＳＦＣに登場、ランクインしていきなり６位と、高い人気を集めています。おどろおどろしいグラフィックの質の高さと、堅実なアクション性をそのままグレードアップさせただけでなく、アクション操作面にも若干のアレンジが加えらえている点が注目されます。ファンのみならず、ＳＦＣユーザーのアクションファンなら、要チェックの大物タイトルと言えるでしょう。発売もこの中では早い方です。

### 読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／VOL.9のアンケートハガキより

## FAMI-COM TOP 10

| 今回 | 前回 | 動向 | タイトル | メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ＝ | メタルスレイダーグローリー | ハル研究所 | 265 |
| 2 | 5 | ↑ | ドラゴンボールZ II | バンダイ | 117 |
| 3 | 4 | ↑ | ジャストブリード | エニックス | 70 |
| 4 | 8 | ↑ | ダークロード | データイースト | 57 |
| 5 | － | ↑ | マリオオープンゴルフ | 任天堂 | 55 |
| 6 | 10 | ↑ | イースIII | ビクター音楽産業 | 52 |
| 7 | － | ↑ | ファイアーエムブレム外伝 | 任天堂 | 49 |
| 8 | 9 | ↑ | ボンバーマンII | ハドソン | 47 |
| 9 | 3 | ↓ | メタルマックス | データイースト | 44 |
| 10 | － | ↑ | ロイヤルブラッド | 光栄 | 40 |

### 今月もグローリー！

今月も圧倒的な差をつけてハル研究所の「メタルスレイダーグローリー」が第１位を獲得。成沢大輔執筆の「メタルスレイダーグローリーファンブック」もいい出来です。以上ＣＭでした。

７位は「ファイアーエムブレム外伝」。ここにきて、ようやく発売日と価格が決定しました。10月25日発売で、税込6000円。近いうちにくわしい内容が発表されることでしょう。任天堂さんのことだから、前作を上回る出来と予想されます。

10位は「ロイヤルブラッド」。光栄初のファミコンオリジナルＳＬＧですが、パソコンにも移植されるとか…。

### LOOK OUT！ —今号の注目ソフト—



↑任天堂、久々のゴルフゲームが登場。全５コース。計90ホールというから、たっぷり遊べそうな感じがします。バッテリーバックアップ付きというのもうれしいですね

“マリオ”という名前がつけられているからか、それとも純粋なゴルフゲームファンが多いからなのかはわかりませんが、任天堂の新作「マリオオープンゴルフ」が初登場で、いきなりベスト５に食い込んできました。

この作品はアーケードゲームのような面クリアタイプ。各コースの規定打数以内にカップインしなければゲームオーバー。もちろん苦手なホールを練習するトレーニングモードも用意されているので初心者も楽しめます。

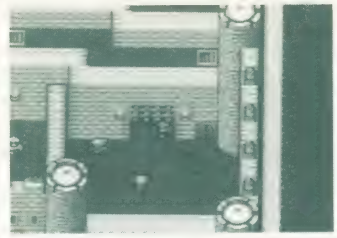
●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき１枚につき、１位に３点、２位に２点を与え、満点が100点になるように換算したものです。

## READER'S VOICE ～読者の声～

●ファイナルファンタジーⅣを買いそびれた。どうやら小中高生の間では予約は常識だったようだが私はそれを知らずにひょいと買えるものかと思っていた。はっきり言って認識があまかったらしく、少なくとも8月9日以前には手に入りそうにない。これからはちゃんと予約をせねば、と友人と誓いあう日々なのだ。
（東京都・富田昌志）

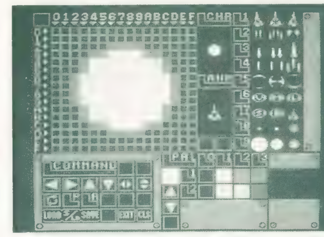
●ファミコンの「絵描衛門」が楽しみだ。今のうちに方眼紙でも用意して練習しておくとしよう。しかし問題はBGMである。音楽のテスト5点の僕でも作れるものだろうか。
（東京都・石井良平）

●近頃はアニメもゲームも女が主人公、その上まわりにいるのも女ばかりってのが増えてきた。はやり紅一点とまでは言わないが、多数の男のキャラにまじえて何人かだけいる女の子の方がやさしく、かわいく、美しく…見えると思う。
（大阪府・樋口恵美子）



↑あちこちの量販店で長蛇の列をなしていたFFⅣを求める人々。だけど、8月を過ぎて幾分品薄感もうすれてきた様子。だいぶ手に入り易くなってきているよう

↓自分の手でゲームを"作る"のがテーマ。オリジナルゲームを友達が遊んでくれる快感が得られる。でも楽譜が読めない人にはチョットツライかもしれない？




## 読者が選んだほしいソフト PC-ENGINE TOP 10

HIPPON SUPER／VOL.9のアンケートハガキより

| 今回 | 前回 | 動向 | タイトル | メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ＝ | BURAI・八玉の勇士伝説 | リバーヒルソフト | 169 |
| 2 | 2 | ＝ | 天外魔境II | ハドソン | 86 |
| 3 | 5 | ↑ | マンホール | サン電子 | 78 |
| 4 | － | ↑ | ワールドジョッキー | ナムコ | 75 |
| 5 | － | ↑ | ヴァリスⅣ | レーザーソフト | 62 |
| 6 | 7 | ↑ | ソーサリアン | ビクター音楽産業 | 55 |
| 7 | － | ↑ | ウィザードリィ | ナグザット | 49 |
| 8 | － | ↑ | ニュートピアII | ハドソン | 47 |
| 9 | － | ↑ | 聖竜伝説モンビット | ハドソン | 44 |
| 10 | － | ↑ | パワーリーグⅣ | ハドソン | 39 |

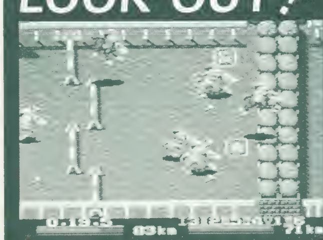
### 期待の新作、続々登場

このところメンバーの固定化傾向がありましたが、今月はなんと5本ものソフトがランクインしてきました。中でも大作が多い中4位に食い込んだ「ワールドジョッキー」が光ります。「ファミリージョッキー」の移植ですが、新たについたジョッキープレイは多人数で遊べば盛り上がります。パーティなどもいいかも。

それにしても「BURAI」「天外魔境II」を筆頭に、6本のRPG熱は、まだまだ当分の間は続きそうです。

それから「マンホール」のがんばりも立派。この強さはホンモノのようですね。

### LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―



↑新たなモードはジョッキープレイだけですが、より磨きがかかって洗練された作品となって登場した「ファミリージョッキー」。エンジンファンには注目の一本です

順位からいっても、発売日からいっても、今号はナムコの「ワールドジョッキー」でしょう。PCエンジンへの移植らしく、4人同時プレイもできます。ジョッキープレイで馬券が絡めば、異様な盛り上がりになります。逆にファミコン版のメインだった、馬を育てて天皇賞をめざすホースプレイは、成長させるアイテムの数が限られているので少人数向けでしょう。

いずれにしても、Hu-CARDでこの価格（￥5800）は、嬉しいですよね。

## 読者が選んだほしいソフト MEGA DRIVE TOP 10

HIPPON SUPER／VOL.9のアンケートハガキより

| 今回 | 前回 | 動向 | タイトル | メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 4 | ↑ | アウトラン | セガ | 143 |
| 2 | 1 | ↓ | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | セガ | 138 |
| 3 | 6 | ↑ | 3×3EYES | セガ | 83 |
| 4 | 9 | ↑ | ゴールデンアックスII | セガ | 62 |
| 5 | 7 | ↑ | イースIII | RIOT日本テレネット | 57 |
| 6 | 3 | ↓ | マーベルランド | ナムコ | 47 |
| 7 | － | ↑ | シムアース | セガ | 34 |
| 8 | － | ↑ | SDヴァリス | レーザーソフト | 31 |
| 9 | － | ↑ | アルスラーン戦記 | ヒューマン | 29 |
| 10 | － | ↑ | ルナーク | タイトー | 26 |

### 一気に様変わり

これまではロムカセットのゲーム中心のランキングでしたが、ここに来てMEGA-CD用ソフトが次々とランクインしてきました。上位2作こそロムカセットのソフトですが、3位の『3×3EYES』を筆頭に、一気に3作がひしめいています。この先、MEGA-CDの発売が近づくにしたがって、さらに上位へと昇ってくることでしょう。果たしてこの勢いをハードの購入意欲に結びつけられるかどうか、注目です。

他では『ゴールデンアックスII』が票を伸ばしています。秋の目玉ソフトとして期待を集めているようです。

### LOOK OUT！ ―今号の注目ソフト―




↑写真は、アドベンチャーゲームの「デトネイターオーガン」。アニメーションしたり、声優がしゃべったりするゲームがメガドライブでも登場するわけです。

今回はMEGA-CDのソフト全般を取り上げてみます。まず3位の『3×3EYES』はヤングマガジンに連載中の伝奇マンガのゲーム化です。RPGになるそうで、どういったアレンジになるか楽しみです。『シムアース』は文字通り天地創造のシミュレーション。MEGA-CDの処理速度が速いだけに、パソコン版と遜色ない出来が期待されています。この他、『LUNAR』『ダークウィザード』など、豪華なラインナップが用意されています。

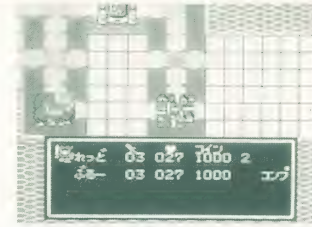
## READER'S VOICE　～読者の声～


↑編集部近辺のおもちゃ店では、とんと見かけない抱き合わせ販売。東京ゆえか？

●この間近所のおもちゃ屋にメガＣＤを予約しに行ったら、もうすでに12人の人が予約していた。驚いた。(東京都・加瀬芳人)

●「ファイナルファンタジーⅣ」がまだ買えない。「Ⅲ」まではちゃんと発売日に買えたんだけどなあ。ある店で他のソフト２本と抱き合わせで２万円で売ってたけどそこまでして買う気はしないし。出回るまでメガドライブでも買って「ソニック」をやろうかな。(兵庫県・樋口充)

## SHOP'S VOICE　～お店の声～



↑「百の世界の物語」はスゴロク＋ＲＰＧの"複合ジャンル多人数ソフト"なのだ

●メガドライブの「ソニック～」と「アドバンスト～」が競い合うように売れている。ＳＦＣとどこまで張れるか？

●ＦＦⅣは入荷の日程が流動的で品薄状態が慢性的な店も多いよう。

●Duoの発売を間近にひかえたＰＣエンジンは、最近強力なソフトが出ていないせいか、今ひとつ影がうすくなっている。

●「百の世界の物語」など多人数で遊べるゲームが最近の新たな売れ筋。

## 読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER／Vol.9のアンケートハガキより

# GAME BOY TOP 10

| 今回 | 前回 | 変動 | タイトル | メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ＝ | ウィザードリィ外伝Ⅰ | アスキー | 333 |
| 2 | 4 | ↑ | ネメシスⅡ | コナミ | 125 |
| 3 | 3 | ＝ | 聖剣伝説ファイナルファンタジー外伝 | スクウェア | 68 |
| 4 | 6 | ↑ | アレサⅡ | やのまん | 65 |
| 5 | 2 | ↓ | ドラキュラ伝説Ⅱ | コナミ | 42 |
| 6 | ー | ↑ | 時空戦記ムー | ハドソン | 36 |
| 7 | ー | ↑ | らんま1/2 | バンプレスト | 34 |
| 8 | 10 | ↑ | 桃太郎外伝 | ハドソン | 31 |
| 9 | 5 | ↓ | ロックマンワールド | カプコン | 27 |
| 10 | ー | ↑ | メガリット | アスミック | 26 |

### ウィズ外伝発売決定！

待ちに待った『ウィザードリィ外伝』の発売日が、正式に決定しました。発売日は10月１日。発売日まですでに１ヶ月を切っているので、あとほんのちょっとの辛抱です。今までずい分と長い間、心待ちにしていたウィズファンも、これでようやく『ウィザードリィ外伝』がプレイできますね。実際のゲーム内容も、ファミコンに決して負けない作りとなっているので、ウィズファンならずとも、きっと満足できることでしょう。詳しい内容や情報については、今後も本誌で随時紹介していく予定なので、楽しみに待っていてください。

## 玩具店売れ筋ソフト

８月20日付調査

# TOY SHOP TOP 10

| 今回 | 前回 | 変動 | タイトル | 機種 | メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ー | ↑ | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | MD | セガ | 92 |
| 2 | ー | ↑ | がんばれゴエモン・ゆき姫救出絵巻 | SFC | コナミ | 59 |
| 3 | ー | ↑ | ドラゴンボールＺⅡ | FC | バンダイ | 56 |
| 4 | ー | ↑ | アウトラン | MD | セガ | 53 |
| 5 | ー | ↑ | バトルドッジボール | SFC | バンプレスト | 50 |
| 6 | ー | ↑ | くにおくんの時代劇だよ全員集合 | FC | テクノスジャパン | 43 |
| 7 | ー | ↑ | ファイナルファンタジーⅣ | SFC | スクウェア | 33 |
| 8 | ー | ↑ | ロックマンワールド | GB | カプコン | 30 |
| 9 | ー | ↑ | エリア88 | SFC | カプコン | 26 |
| 10 | 4 | ↓ | ボンバーマンⅡ | FC | ハドソン | 17 |

### ソニックが大ヒット

前人気からしておおいに盛り上がっていた「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が早速今回のチャートでトップの売り上げを記録しています。セガの本作品に対する力の入れようは広告展開などを見ても充分わかるほどのものでした。その甲斐あって、「ファイナルファンタジーⅣ」を２位に押さえるほどの健闘を見せています。とは言っても、「ＦＦ」発売後のデータはまだ１／３しか含まれていないので次号で１位をキープできるかどうかには不安が残りますが。

全体的にどのハードもバランスよくソフトが売れています。ＰＣ以外は…。

## LOOK OUT！　ー今号の注目ソフトー


↑ゲームの基本システムは前作と同じ。主人公も前作のあのマテリアだ。登場人物もおなじみの顔ぶれが多数登場する。まだプレイしてない人はⅡの前にⅠをプレイしてみては？

とてもオーソドックスな作りの、ドラクエ型RPG『アレサ』の第二弾が登場しました。謎解きなどのイベントがバランス良く作られていて、RPGファンが安心して遊べるゲームとなっています。もちろん、RPGの初心者にも手軽に遊べる1本といえるでしょう。グラフィックやキャラデザインもわりと良く、ドラクエ型RPGに飢えている人にとって、砂漠の中のオアシス的な存在となるのでは!?　GBの中のＲＰＧでは５本の指に入るできです。

## LOOK OUT！　ー今号の注目ソフトー



↑スピーディなゲーム展開と可愛らしいソニックの表情。もちろんアクションゲームとしてのバランスも失ってはいません。「マリオ」のような存在になることができるか!?

メガドライブソフト中、今までで最も話題を集めた「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」ですが、キャラクター、アクションなど全てにおいて高水準を保った良質のゲームに完成しました。セガは以前、「ミッキーマウス」という名作アクションを放っただけあり、そこでのノウハウを生かした内容がユーザーに受けているようです。ソニックの表情やきれいな背景など、ていねいに作られています。MDユーザーを増やす力を持った作品と言っても良いでしょう。

●玩具店売れ筋トップ10は、キディランド原宿店、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部のご協力により編集部が独自に集計しました。

## パソコンゲーム売れ筋ソフト

# PERSONAL COMPUTER TOP 10

### 今月の新作が多いぞ

光栄の新作「伊忍道・打倒信長」が初登場でいきなりトップに。「信長の野望〜」が2位。タイトルだけ見ると何だか妙な感じがしてしまいます。

おなじみ「ディスクステーション」は8月号。すでに下火となった感のあるMSX2ですが、どうやら根強いファンがいるようですね。これまでは隔刊だったPC98版の「ディスクステーション」も月刊になるようです。

T&Eソフトの新作「ルーンワースIII」も好調。低価格が人気の一因か。

**—今号の注目ソフト—**



←テレビで野球を見るのと同じようにゲームが進んでいく

今月の注目ソフトはコナミの「生中継68」。プロ野球ニュースを彷彿とさせるオープニングが泣かせます。野球ゲームファンならば一度はプレイしておきたい作品の1つと言えるでしょう。

| 今回 | 前回 | タイトル | メーカー | 機種 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | − | 伊忍道・打倒信長 | 光栄 | PC8800 8800 |
| 2 | 8 | 信長の野望・武将風雲録 | 光栄 | PC88/98、etc |
| 3 | − | 生中継68 | コナミ | X68000 |
| 4 | 3 | ELLE | エルフ | PC98、X68000 |
| 5 | − | 電脳学園4エイプハンターJ | ガイナックス | PC9800 |
| 6 | − | DISK STATION 8月号 | コンパイル | MSX2 |
| 7 | − | プリンセスメイカー | ガイナックス | PC9800 |
| 8 | − | ルーンワースIII | T&Eソフト | PC9800 |
| 9 | − | 銀河英雄伝説IIDX+Kit | ボーステック | PC88/9800 |
| 10 | − | ヴェインドリーム | グローディア | PC8800 |

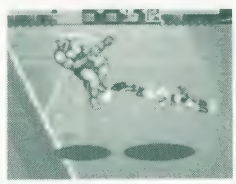
## アーケード人気ゲーム

# ARCADE GAMES TOP 5

### 格闘ものがダントツ

「ストリートファイターII」を始めとして、それのフォロワーとでも言うべき格闘アクションゲームがいくつかヒットしています。データイーストの「デスブレイド」はかつての「ファイティングファンタジー」の続編として発表されたものです。またアップライト型の「クライムファイター2」は4人が同時にプレイできる作品で、ちょっぴりアメコミっぽいキャラの派手なアクションです。こうして見ると「ストリートファイターII」の影響の大きさを感じざるをえない最近のアーケード市場だと言えるでしょう。

**—今号の注目ソフト—**



←キャラクターはヒューマノイドタイプからモンスタータイプまで色々

データイーストの「デスブレイド」は前作「ファイティングファンタジー」とは違い、斜め上からの視点を使用した、武器ではなく技と技で闘う格闘アクションです。選択して使用できるキャラクターは数が多く、必殺技の派手な演出が目を引きます。

**テーブルゲーム**

| 今回 | 前回 | タイトル | メーカー | 内容 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ストリートファイターII | カプコン | 格闘アクション。キャラを8人より選択 |
| 2 | − | デスブレイド | データイースト/テクモ | キャラ選択型格闘アクション。斜上視点 |
| 3 | − | クイズクエスト | タイトー | RPG仕立てのクイズ。全6ジャンル |
| 4 | − | がくえんパラダイス | NMK/テクモ | すごろく風クイズ。女の子イベントあり |
| 5 | 4 | クラッチヒッター | セガ | 球団・選手の全てが実名の野球ゲーム |

**体感ゲーム**

| 今回 | 前回 | タイトル | メーカー | 内容 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ドライバーズアイ | ナムコ | ウイニングラン91の超リアル版。3画面 |
| 2 | 1 | ファイナルラップ2 | ナムコ | 新コースをプラスしたグレードアップ版 |
| 3 | − | ラッドラリー | セガ | 「ラッドモビール」の通信バージョン |
| 4 | − | クライムファイター2 | コナミ | 横スクロールの過激な格闘アクション |
| 5 | 3 | スティールガンナー | ナムコ | SF風3Dガンシュート。敵はロボット |

## ディスカウントショップ売れ筋ソフト

# DISCOUNT SHOP TOP 10

**今月の調査協力店：ビックカメラ池袋東口AV館**

長蛇の列の本家本元、ここビックカメラでは、やはりFFIV発売日にはとてつもない数のお客さんがつめかけたとのこと。しかし店側の対応も馴れたもので、整理券を配ってサクサク売りさばいたそうな。最近F1人気が高まってきたせいか、秋口になるとF1ものがよく売れるらしい。レースゲームも数多く発売されているので、価格よりもむしろ、品ぞろえの面でビックカメラに訪れるユーザーも多いのかもしれない。特に新作の品ぞろえは万全。



↑4種類のハードの画像を比較できるように配置されているモニター群。新作の注目ソフトがディスプレイされていることが多いので、ソフトのチェックにも役立つのだ

| 今回 | タイトル | 機種 | メーカー | 標準価格 | ディスカウント価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ファイナルファンタジーIV | SFC | スクウェア | ¥8800 | ¥7040 |
| 2 | ドラゴンボールZII | FC | バンダイ | ¥8200 | ¥5740 |
| 3 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | MD | セガ | ¥6000 | ¥4070 |
| 4 | シムシティー | SFC | 任天堂 | ¥8000 | ¥6210 |
| 5 | 白熱プロ野球ガンバリーグ | SFC | EPICソニー | ¥8500 | ¥6800 |
| 6 | くにおくんの時代劇だよ全員集合 | FC | テクノスジャパン | ¥6500 | ¥4550 |
| 7 | スーパーマリオワールド | SFC | 任天堂 | ¥8000 | ¥6160 |
| 8 | BURAI | PC | リバーヒルソフト | ¥7200 | ¥5040 |
| 9 | アドバンスド大戦略 | MD | セガ | ¥8700 | ¥4980 |
| 10 | テトリス | GB | 任天堂 | ¥2600 | ¥1700 |

●価格は※印を除いて全て税抜きです。

# NeWS FILe vol.10

ゲームユーザーにとっても見逃せないマルチメディアの急先鋒、CD－１が、ついに今秋発売される見通しだ。ハード、ソフトの両側面から、その実体と現状を探ってみることにしよう。

## 特集 今秋発売！マルチメディアの本命「CD-I」って何だ？

### 噂のCD-Iが、ついに動き出した

規格そのものが決定されてから３年余の歳月を経て、ついにＣＤ－Ｉのハードとソフトが、揃って今秋発売される見通しだ。

さまざまな側面から語られることの多いマルチメディアだが、パソコン用、ゲーム専用機用のＣＤ－ＲＯＭを除いては、もうひとつ具体的に見えてこない印象が強かった。上記二者のような単なる大容量の記憶メディアとして、また、内容的には従来通りのゲームソフトとして作るのならともかく、真の意味でマルチメディアたり得るには、ソフトの方が追いつかない、というのが実状だったのだ。

そんな中でＣＤ－Ｉは、唯一現実的、かつ具体的な方向性を示すものとして、かねてより注目を集めていた。それではここで、このＣＤ－Ｉとは何なのか、ざっと説明しておくことにしよう。

まず、ＣＤ－Ｉとは「コンパクトディスク・インタラクティブ」の略。つまり、双方向性のあるＣＤ、ということだ。メディアの形状、特性等は通常のＣＤ（コンパクトディスク）と同じもの。だからライセンシーも、ＣＤ同様フィリップス（プラス・ソニー）が持っている。ただし、画像、音などのデジタル情報と共にプログラムを持つことで、ぎっしりつまった情報をプログラムに沿って自由に検索することができるのだ。ここがインタラクティブたる由縁。映像（文字)、音、などの情報をマルチに持つＡＶメディアというだけでなく、実質、極めて手軽なコンピュータとしての役割も持っているのだ。




←ハイクオリティなＡＶと膨大なデータがＣＤの中に詰め込まれる。ハードはフィリップス、ソフトはＪＩＭが中心に供給

当然アプリケーション・フォーマットは完全に独自のものであり、他の規格との互換性はまったくない。ということは、ハードの方も専用機が必要になるということ。この専用機は、ビデオデッキ等と同じようなＡＶ機器感覚のものになる。つまり、専門性より、普及を目指すメディアなのだ。

現時点では、ハード、ソフト共に具体的な発売日、値段等のデータは発表されていないが（10月1日のエロクトロニクスショーで詳細が明らかにされる予定)、確定的な部分をここでざっとまとめておこう。

まず、本家フィリップスのハードは11月末、遅くとも年内には発売される見込み。既に発売されている業務用の２機種は共に30万円台だが、発売予定の民生機は、フィリップスによれば、18万～20万、悪くても20万を切る線で検討されているとのこと。決して安くはないが、何分初めてのことであり、また、初期生産台数も５万～10という線では仕方のないところ。

一方ソニーの方では、参入することを明らかにしている他は、いっさいノーコメント。液晶画面付きの小型一体機を試作機として発表しているが、発売未定。こちらはより安くする方向を目指していると思われ、15万以下もあり得ないことではない。無論、両社とも後続機を開発中である。

### CD-Iソフトウェア from AIM①
#### パームスプリングスオープンゴルフ

ハードの発売と同時に、無論ＣＤ－Ｉ専用ソフトも続々と発売される。ここでは、アメリカ製、ＡＩＭ（アメリカ・インタラクティブ・メディア）制作のＣＤ－Ｉソフトを具体的に紹介しておこう。なお、写真は英語版、日本語版の開発も進行中で、ＪＩＭ(ジャパン・インタラクティブ・メディア）が発売元だ。




↑コースは実写取り込み、リアリティは秀逸

「パームスプリングス～」は、実写取り込みの画像をたっぷりフィーチャーした、本格派のゴルフゲーム。さすがにシミュレートの精度では「オーガスタ」などにかなわないが、リアルな画像はそれを補って余りある。ＣＤ－Ｉは動画の弱さを指摘されることが多いが、９コマ／秒程度のアニメーションならまったく問題ない。つまり、ゲームレベルであれば、動画能力も超一流なのだ。キャラの動き、刻々と変化する観客の声など、従来のゲームでは味わえなかった世界が展開する。




←ショット時の動きだけでなく、演出も素晴らしくリアル

## 肝心のソフト側の動向はどうなのか

新しい規格が登場する際、必ず問題になるのがソフトのラインナップ。どんなソフトがどれだけ揃うのか、それが普及の程度を決めることになる。

ハードそのものをフィリップスが先行発売したアメリカでは、フィリップスに関係の深いＡＩＭ（アメリカ・インタラクティブ・メディア）がソフト供給の中心となり、時期はともかく、40〜50タイトルのソフトを企画中とのことだ。このＡＩＭソフトの日本での供給を一手に取り扱うＪＩＭ（ジャパン・インタラクティブ・メディア）では、そのうち５タイトルほどを年内に国内へ持込み、また、日本オリジナルのソフトを５〜７タイトル製作中だという。ＡＩＭ制作のソフトについては、この記事の囲みで２本ほど紹介しているが、その他にも、カジノを舞台にしたギャンブルもの、子供向けのペイントツールなどがある

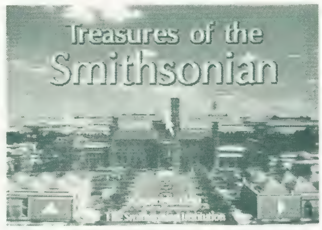
一方日本オリジナルでは、当然起爆剤となるべき目玉ソフトを用意しているとのことだが、ラインナップとしては、音楽もの２本（データベース型とアドベンチャーゲーム型とのこと）、ボードゲームもの、根強い人気のアニメものが各１本、そしてモータースポーツ関係のソフトなどを開発中である。

### CD-Iソフトウェア from AIM❷
### スミソニアン博物館

初回発売のソフトの中で、データベースタイプを代表するのがこのソフト、「スミソニアン博物館」だ。

アメリカのあらゆる文化を網羅した実在の博物館の文化史的資産を、映像、音声の両面から網羅、目的別に自由に検索できるという、まさにインタラクティブなマルチメディアなのである。

莫大な量の静止画像とサンプリング音声、そしてメモ程度の関連文字情報がデータとしてあり、検索方法は、アルファベット順、ジャンル、人名、関連事項、時代と多岐に渡っている。画像データも、ものによっては角度を変えた画像まで入っており、一通り見るだけでも大変なこと。そこで、テーマ別の番組まで組み込まれているのだ。



↑画像、音声とも現物そのままの迫力である


←検索方法も自由に選べ、目的別に楽しむことができる


↑スミソニアンといえば航空関係が有名

さて、注目のゲームソフトだが、ＣＤ−Ｉソフト全体の中で占める量はかなり少なくなりそう。やはり主流はデータベース的なもの、音楽、アニメ関係になるようだ。ファンには少々残念だが、スプライトなどのゲーム用機能を持たないこと、ハード自体が高価なこともあり、単なるゲーム機ではもったいないというのが実情だ。

その他のメーカーについてははっきりしないが、まず、ソニー系列から10本程度用意されることは、ほぼ確実。東芝ＥＭＩ、ビクター音楽産業など、ハード開発を進める家電メーカー系ソフトメーカーからも発売される。

## CD-I、今後の展開はどうなる？

10月１日のエレクトロニクスショーで、ＣＤ−Ｉ関係の詳細ははっきりすると思われるが、現時点で、一般への知名度はまったくといっていいほどない上、これといった宣伝活動も行われていない。確かに年内に始動はするのだが、近いうちに本格的な展開があるのだろうか。ＪＩＭでは、ＣＤ−Ｉが本格的に始動するのは92年の後半になるだろう、と予想しているが、実際、ソフト資産を考えるとまだまだ普及の段階ではない。ソフトタイトルが数百を数え、ハード本体が10万円を割る当りが普及の目安となりそうだが、ソフト開発の手間、ノウハウの蓄積がないことなどを考えあわせると、92年中にポピュラーなメディアとして認知されるのも困難だと言わざるを得ない。大手家電メーカーの参入と同時に、ソフトハウスがもっともっと増えなければ大きな展開は望めないだろう。

そこで期待されるのが、莫大なデータベースを持つ出版社の動きだが、大手各社はまだ様子見の段階で、具体的な動きは表面上、現れて来ていない。とりあえずは、先行投資として赤字覚悟の活動を続ける先行メーカーのがんばりに期待するしかないだろう。

# 他マルチメディアの動向●

**●CD-I、DVI、NDI…群雄割拠のマルチメディア規格**

CD−Ｉ以外にもいわゆるマルチメディアは多数計画されている。ＤＶＩ、CD−TVなど、CD−Ｉとの比較も織り混ぜつつ、ざっと見渡してみるとしよう。

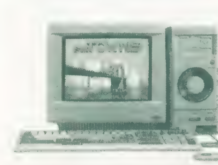
ここで取り上げる対象となるのは、基本的に専用ハードを必要とするメディアである。というのも、通常のＣＤ−ＲＯＭはあくまで大容量の情報メディアであり、その内容を決めるのは完全にソフト側だからである。

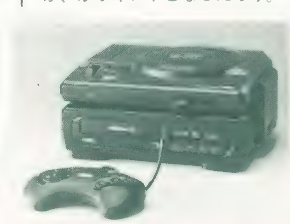
まず注目度が高いのが、ＮＥＣによるＮＩＤ規格。これはインタラクティブなマルチメディアである点、専用プレイヤーを要する点、動画圧縮技術が鍵を握る点など、ＣＤ−Ｉそっくりな性質を持っている。ハード、ソフト共具体的な部分はまだまだ見えてこないが、機能的にはかなり優れた規格である。統一規格としての歴史、認知度などで大きく水は開けられているものの、参入企業、ソフトなどの充実さえ見込めれば、将来が楽しみな規格である。

もうひとつ注目を集めるのがＤＶＩ。インテルが専用チップを開発した専用のシステムで、パソコンとリンクさせた、様々なシステムの開発が進められている。ＩＢＭなどが積極的に参入していることからも、アメリカではかなり有力である。カセットテープ、ＣＤの例を見るまでもなく、アメリカで主流となった規格がそのまま日本でも主流になったパターンは多い。日本での動きは比較的小さい方だが、これも見過ごすことのできないメディアである。

また、アミガ版ＤＵＯともいえる、ＣＤ−ＴＶの動向も見逃せない。日本でも任天堂始め、セガ、ＮＥＣらゲームメーカーのＣＤプレイヤーの話題が盛り上がっているが、アミガ500はゲーム専用機とは言えないところが微妙。ＰＣ−ＥＮＧＩＮＥの場合はとりあえずゲーム専用機であり、セガも発売が近いのだが、発売が93年以降に延びた任天堂ＣＤの動きを占う上でもその展開が注目されるところだ。

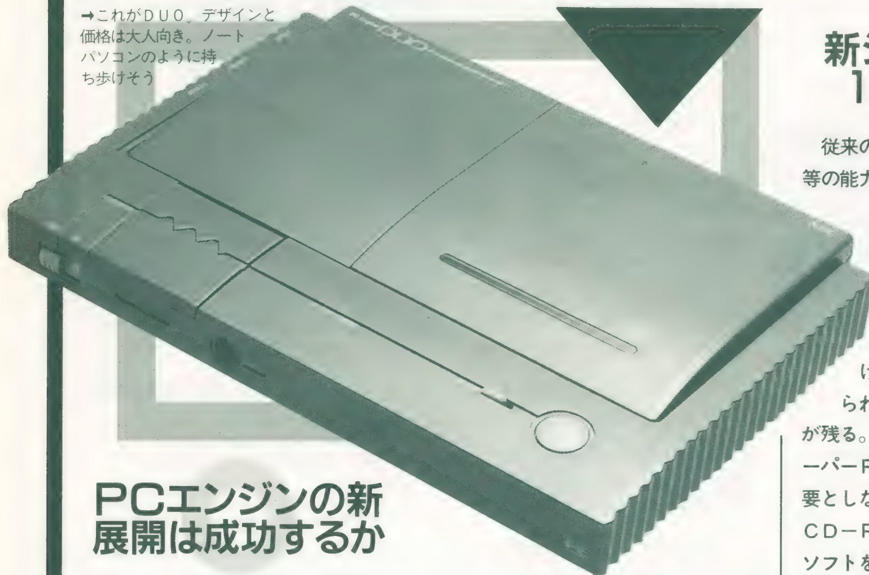
いずれにせよ、これからはどのメディアが主流になるか、という規格戦争になるはず。現時点ではコンピュータメーカーではＤＶＩ、家電メーカーではＣＤ−Ｉが最も有力な規格となっているが、注目の任天堂だってライセンシーの面では並々ならぬ執念を見せるはず。最終的に勝負を決するのはソフトということになろうが、インタラクティブという新しい概念をどう活かすか、がポイントとなるだろう。


←高性能が注目を集めるメガドライブのCD−ROMシステム


←パソコンで、いち早くCD−ROM標準装備のFMタウンズ

# PC-ENGINE・DUO、発売日と価格が決定!!

## ●スーパーCD-ROM²一体型マシン、DUOとシステム・カードVer.3　発売日、価格がついに決定!



➡これがＤＵＯ。デザインと価格は大人向き。ノートパソコンのように持ち歩けそう

### PCエンジンの新展開は成功するか

ＰＣエンジン本体とヴァージョン・アップされたＣＤ－ＲＯＭ² とが一体化された新機種、ＰＣエンジン・ＤＵＯ（デュオ）の発売日と価格が決定した。価格は59800円、９月21日発売。

この価格は、従来のＣＤ－ＲＯＭ² とインターフェイスユニットのセット価格が57300円だったのと比べると、大幅なプライスダウン。初めてＰＣエンジンを購入するゲームファンには「お買得」なマシンといえる。

今月発売されるＤＵＯ、続いて発売されるスーパーＲＯＭ² で、ＳＧ、ＧＴ、コアグラフィックスⅡを含めたＰＣエンジンファミリーの新ラインナップは、一応完成することになる。普及機、上級機、一体型、ポータブル機とユーザーはニーズに合わせたマシンを選ぶことができる。

ただ、この新ラインナップに不安がないわけではない。スーパーＲＯＭ² は、初代ＰＣエンジンからＳＧまでの互換性を確保し、また、旧ＲＯＭ² ユーザーに対してもスーパーシステムカードによって、新ソフトの互換を実現しているが、今後の旧ＲＯＭ² バージョンアップに対しては、一抹の不安を残すこととなった。

### 新システムカード10月25日発売

従来のＣＤ－ＲＯＭ² を新機種と同等の能力に引き上げる「スーパーシステムカード」も、9800円で発売されることになった。これで当面の間は、新型のＣＤ－ＲＯＭ² システムと、同じ機能を持つことになるわけだが、完全に同等のままでいられるのかどうかという点で疑問が残る。具体例を出していうなら、スーパーＲＯＭ²は、システムカードを必要としないマシンなので、将来的にはＣＤ－ＲＯＭ用ソフトと、カード用のソフトを同時に使うゲームができる可能性があるのだ。現時点での予定はないだろうが、「これまで」のＰＣエンジンを繰り返し膨大なヴァージョンを持つ、ＮＥＣのパソコンなどを考えると、この可能性を捨てることはできない。

また、他のメーカーの機種と比較しても、セガのハードの方が性能的には優位のようだし、それより後に発売される任天堂製の対抗機種が、それらの物より劣るとは考えにくい。今後とも、互換性を維持した商品展開を、望みたい。



⬆➡このカードで従来機もパワー・アップ。ＣＤ－ＲＯＭは、年内発売予定

### 2転3転のSFC・CD-ROM

●錯綜する情報、高まる期待、スーファミのCD-ROMは?

今年２月５日の、日本経済新聞の報道に始まる、スーパーファミコン用のＣＤ－ＲＯＭプレーヤーの話題は、ユーザーの期待を膨らませはするが、一向に明快な情報が得られない。新聞報道直後のソニー・任天堂の態度は、ソニーが積極的、任天堂が消極的というものだった。

その後、任天堂が態度を硬化、任天堂は、フィリップスとのＣＤ－ＲＯＭシステム共同開発を発表した。ソニー製のＳＦＣ・ＣＤ－ＲＯＭ一体型マシン「プレーステーション」は、開発中止との噂も流れたが、ここにきて関係が回復、共同開発を再開したとの未確認情報もある。

ソニー・任天堂共に利益、ライバル会社を気にして先走った感がある。最近の情報としては、任天堂製ＣＤ－ＲＯＭプレイヤー93年発売説が有力。

## スーパーマリオクラブいち押ソフト情報●

前号に引き続きお贈りするいち押ソフト情報。今回は数は少ないが、種類はバラエティに富んでいるゾ

### 悪魔城ドラキュラ

**発売元**：コナミ　**ハード**：ＳＦ（8M）
**発売日**：91年10月25日　**価格**：8800円(税込み)
**ジャンル**：アクション
**コンテニュー**：パスワード方式

★販売予想本数50万本

●総評
抜群の知名度、実績を持つソフトで内容はファミコンのパワーアップ版である。全体にバランス良くまとまったアクションゲームといえる

**長所**
ムチの動きが多彩で攻撃方法に幅がある。独特の雰囲気がよく出ている。

**短所**
操作に慣れが必要。即死のトラップが多い。１ステージがやや長い。

| 項目別評価 | |
|---|---|
| グ | ★★★★★★★★ |
| サ | ★★★★★★★★ |
| 操 | ★★★★★★★ |
| 持 | ★★★★★★★ |
| 独 | ★★★★★★ |
| ト | ★★★★★★★★ |
| 買 | ★★★★★★ |

### SDガンダム外伝

**発売元**：バンダイ　**ハード**：ＦＣ（4M）
**発売日**：91年10月下旬　**価格**：8200円（税別）
**ジャンル**：ロールプレイング
**コンティニュ**：ＩＣバックアップ機能

★販売予想本数50万本

●総評
キャラクター物ＲＰＧだが、テンポ良くストーリーが進み、感情移入しやすい。基本的なつくりのしっかりした初心者向けＲＰＧの秀作である。

**長所**
戦闘時のコマンドが便利である。全体に操作性が良くストレスなく進行する。

**短所**
対象ユーザーがガンダムファンに限定されそう。低年令向きにしては価格が高い。

| 項目別評価 | |
|---|---|
| グ | ★★★★★★★★ |
| サ | ★★★★★★ |
| 操 | ★★★★★★★★ |
| 持 | ★★★★★★★ |
| 独 | ★★★★★★ |
| ト | ★★★★★★★ |
| 買 | ★★★★★ |

### ファイヤーエンブレム外伝

**発売元**：任天堂　**ハード**：FC(3M+64KRAM)
**発売日**：92年２月未定　**価格**：6000円(税込み)
**ジャンル**：シミュレーション
**コンティニュ**：バッテリーバックアップ

販売予想本数40万本

●総評
前作に比べ、よりＲＰＧ色が強まり対象層が広がっている。じっくりと時間をかけて持ち味の出るソフトである。

**長所**
テンポの良いゲーム展開。アイテムの取り入れ、仲間の増え過ぎ等の欠点が解消。

**短所**
シミュレーションゲームとしては部隊数がすくないので戦闘が小規模である。

| 項目別評価 | |
|---|---|
| グ | ★★★★★★★★ |
| サ | ★★★★★★ |
| 操 | ★★★★★★★★ |
| 持 | ★★★★★★★★★ |
| 独 | ★★★★★★★★ |
| ト | ★★★★★★ |
| 買 | ★★★★★★★★ |

### 新ゼルダの伝説

**発売元**：任天堂　**ハード**：ＳＦ（8M）
**発売日**：91年11月21日　**価格**：8000円（税込）
**ジャンル**：ロールプレイング
**コンティニュ**：バッテリーバックアップ

販売予想本数140万本

●総評
ディスク版ゼルダが大幅にグレードアップした超大作。アクションＲＰＧの醍醐味を十二分に満喫できるソフトである。

**長所**
多彩なアクションに豊富なアイテム類、それでいて操作性は優れている。

**短所**
メッセージ中に漢字、カタカナ、ひらがなが混在して、やや読みづらい。

| 項目別評価 | |
|---|---|
| グ | ★★★★★★★★★ |
| サ | ★★★★★★★★★★ |
| 操 | ★★★★★★★★★★ |
| 持 | ★★★★★★★★★★ |
| 独 | ★★★★★★★★★ |
| ト | ★★★★★★★★★★ |
| 買 | ★★★★★★★★★★ |



グ…グラフィック　サ…サウンド　操…操作性　持…持続性　独…独創性　ト…トッツキ度　買…買い得度

私は神を信じる

考えて走れ 走りを考えるんだ！

一言居士(つわもの)どもの

# レースゲーム徹底討論会

何人(なんぴと)たりともオラの前には！

## 究極のレースゲームとは？ 4人のオタクが君に語る！

### レースに燃ゆる

鈴鹿８時間耐久は本命ガードナー／ドゥーハン組が勝ち、夏の祭典は終わった。これから秋に向けて列島は、今や秋の風物詩ともなったＦ１グランプリへとボルテージを高めていく。9月はいわば来たるべきフィーバーの時へのひとときの休息。そんな、レースファンにとってははっきり言ってヒマな時期に、それではとばかりに開かれたのがこの討論会なのだ。

これまで家庭用ゲーム機だけでも数多くのレースゲームソフトが発売されてきた。これだけ多くのタイトルが出回っていると、購入するのに悩んでしまう読者も多いだろう（と編集部は勝手に推測した）。そこでレースゲームの系譜を２Ｄと３Ｄの２つに分け、現時点でそれぞれの潮流を極めた（と編集部が根拠も無く断定した）“ファミリーサーキット’91―２Ｄ”と“Ｆ―ＺＥＲＯ―３Ｄ”の２つのソフトをたて、それを元にレースゲームの現在過去未来を検証してみた。

パネラーには、最近はモータースポーツ関連の仕事もこなしておられる有限会社ターニングポインツ社長（！）藤森氏、ファミコン通信編集部からＴＡＣＯ―Ｘ氏、知られざるレースゲーム・影の最速男鈴木みそ氏らに出席頂き、本誌編集部からバイクメン内田を加えた４人で討論会を始めることとなった。

また、レースゲームの歴史と変遷が完全網羅された（ホントかよ）コラムと共に、“シャコタン依田の突撃対戦レポートPart 2”も併読して頂ければ幸いである。



### 2Dか？　3Dか？

内田（以下内）みそさん発売当初はサルのようにヤリ狂っていたＦ―ＺＥＲＯを最近やってないそうじゃないですか。

みそーうん。全然やらなくなっちゃった。やれば面白いんだけど、もうタイムアタック自体がちょーストイックでしょ。出しにくくて。あれやっぱ、ファミリーサーキット’91みたいにチューンできたらよかったのにね。

ＴＡＣＯ―Ｘ（以下ＴＡＣＯ）ファミリーサーキット’91のとき、コースごとにセッティング変えます？

みそーうん、ちょっと変える。そうしない




レースゲームの歴史と変遷お勉強

このコーナーでは、現在までに家庭用で発売されている主なレースゲーム及び、発売が待たれる新作を紹介します。レースゲームの好きな人は要チェック！

### 2D RACE GAME

| タイトル | メーカー | 発売日 | 機種 |
|---|---|---|---|
| ロードファイター | コナミ | 85年7月11日 | SFC |
| ファミコングランプリF1レース | 任天堂 | 87年10月30日 | FC |
| ファミリーサーキット | ナムコ | 88年1月6日 | FC |
| F1ドリーム | NECアベニュー | 89年8月25日 | PC |
| F1サーカス | ニチブツ | 90年9月14日 | PC |
| F1サーカス'91 | ニチブツ | 91年7月12日 | PC |
| ファミリーサーキット'91 | ナムコ | 91年7月19日 | FC |
| F1(仮題) | ナグザット | 発売日未定 | SFC |

２Ｄのレースゲームは昔からあるものなので、その数も多いように思われがちであるが、数えてみると意外なその数の少なさに驚かされる。その中でやはり２Ｄゲームの転機となったのは、ナムコの「ファミリーサーキット」だろう。セッティングの細かさと、細かな走りのテクニックが当時はかなり注目を集めた。今年の７月には続編も発売され、さらに細かなセッティングが話題をよんでいる。ＰＣエンジンではやはり「Ｆ１サーカス」だろうか。確かに見た目は、「ファミリーサーキット」に近いのだが特筆すべきはそのスピードだろう。こちらも今年の７月に続編が発売されている。



←「Ｆ―サーカス」はスピードが速く、コースを熟知しなければ難しい



←かなり細かなセッティングが可能なのが魅力の「ファミリーサーキット’91」

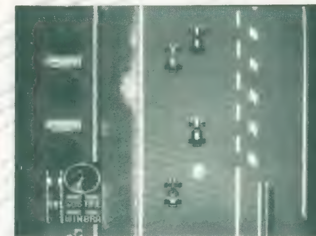


**鈴木みそ**
前作のファミリーサーキットが発売された時には本誌にその攻略記事を書いていたその道の大家。F-ZEROも発売数ヵ月後までは最速の男として君臨していたが、実生活では車どころか普通免許も持っていない交通安全男

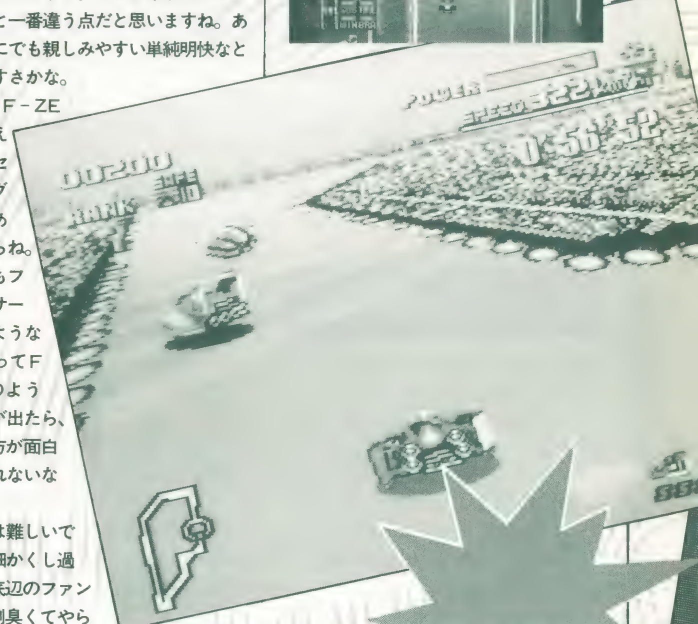
とやっぱ勝てないんですよ。だから結構ちょこちょこ変えますね。
内—じゃあ煮詰めていけば各コースのベストセッティングって出てきますよね。
みそ—うん、でもそれは人によってかなり違ってくると思うけどね。
内—ファミリーサーキットってセッティングを作っていく方の楽しみがメインで、実際走っていても爽快感が少ないような気がするんですけど。ひとたびコースアウトするとすぐサスペンションがイカレちゃったりして、走りに燃えるココロに水を差されたりしません（笑）？
みそ—面白いけどなぁ、僕は。やっぱり微妙な所があって、走りながら調整して、走りながら調整して、っていうところが面白いでしょ。
内—でもF-ZEROよりあのゲームの方がかなりストイックだと思うんですよ。そういう意味では、やり手を選んでるゲームだと思うんですよね。例えば朝起きて「ちょっと寝起きの一発」て感じで(笑)ファミリーサーキットやろうって気にはならないでしょ。
みそ—僕それでやってますよ。「そいじゃあ、一発USA走ってから」とか(笑)。
TACO—そういう時ってちゃんとセッティングしてやってます？
みそ—セッティングはもう入れてあるから。
—藤森さんはもうファミリーサーキット'91はおやりになりました？
藤森—いや、やってない。話聞いたらすごそうだなって。F-ZEROのタイムアタックもみんなの2秒落ちぐらいだろうなぁ。でも年齢別で分けたシニアクラスならトップだっていう噂もあるぞ(笑)。
—それではまずこの2本に絞って話を進めていきたいのですが。
内—"レース"というものにこだわってる人はファミリーサーキットの方を、そうじゃない人は単純にF-ZEROのスピード感を選ぶんじゃないかと思うんですけど。
TACO—F-ZEROの方が単純で選べるのは車とコースしかないでしょ。常に一つのタイムとして表れてくる。それに対してファミリーサーキットはタイムとか明確な答えが返ってこないでしょ。そのセッティングが正しいのか正しくないのかとか、すごく曖昧ですしね。
みそ—でもタイムも縮まりますからね、毎回毎回。それでもう「あぁ限界だな」とか思っても、まだ1秒縮まったりするから。本当に限界だと思ったら、あとは走りだから。それは前作と変わらない。
—それでみなさんとしてはどちらのゲームにトドメを刺しますか。
みそ—結局2D、3Dっていう次元じゃないけど、僕はファミリーサーキットの方が好きだな。F-ZEROもいいんですけどね。例えばファミリーサーキットずっとやってた時F-ZERO見ると、「あぁF-ZEROやりたい」と思っちゃう時ってのもあるけどさ。
内—でもリアリティーを追及しようという前提に立てば、2Dは3Dにはかなわないでしょう。
みそ—でも3Dゲーム全体を見ると、F-ZEROは良くできてるけど、他のゲームでは"G（重力)"を感じないっていうんですか？（笑）ゲームセンターのゲームでは別ですけど、家庭用のゲームでそれは無理ですし。だったらトップヴュータイプのゲームの方がはるかにゲーム性が高いような気がしますね。
内—今までの3Dのゲームは、遠くまで見通せないっていう点が致命的だったんですよね。その点でF-ZEROが新鮮に思われたのは、コーナーの先が見える、というところだと思うんですよ。そこが今までの3Dのゲームと一番違う点だと思いますね。あとは、誰にでも親しみやすい単純明快なとっつきやすさかな。
TACO—F-ZEROは敢えて細かいセッティングを外してありますからね。
みそ—でもファミリーサーキットのような数値を使ってF-ZEROのようなゲームが出たら、そっちの方が面白いかもしれないなあ。
内—それは難しいでしょう。細かくし過ぎると、底辺のファンたちは面倒臭くてやらなくなっちゃうでしょう。F-ZEROってすごく手軽なんですよね。
TACO—ゲームセンターのゲームは誰でも100円入れればゲームができますよね。ファミコンとかコンシューマーも、カートリッジ買ってきて電源入れたらすぐに遊べる状態じゃなきゃいけないと思うんですよ。ファミリーサーキットは遊べるんですけど、本当の面白さを引き出すには相当の時間が必要なんですよ。
藤森—僕は基本的には3D派だからF-ZEROの方が全然面白いと思うんだけど、それはドライバーの視点に一番近いのが3Dだからなんだよね。例えば300km／hのスピードっていうのは、3DのF-ZEROでは実感できるけど、2Dのゲームではそれは無理でしょう。上から見て車を操作するっていうのは実際はあり得ない話ですよね。だから体感という事ではなくて、"スロットルレーシング"ってあったでしょ？ あれを完全に煮詰めたタイプのゲームなんですよね。だからゲームとしての完成度はかなり高いと思うし、レースゲームの面白さというのは必ずしもリアリティーにあるとは思えないんですけどね。
TACO—そう。例えばF1のテレビでセナの車載カメラの映像を見た後で、ゲームセンターのファイナルラップなんかやった時に、「ここのカーブはこう曲がってたよな」とか分かりますけど、2Dのゲームなんか



**藤森英明**
鈴鹿のF1には毎年行く。F3000のレースにも行く。今年は8耐まで行った。レースのある所にこの男あり。鈴鹿からの帰り道では、いつも東名高速上でトラックのスリップストリームに入ったりして遊んでいる。



↓2Dのレースゲームの中では、スピードのかなり速い「F1サーカス'91」

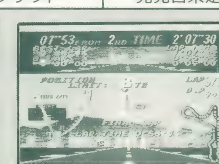




## レースゲームの歴史と変遷お勉強
# 3D RACE GAME

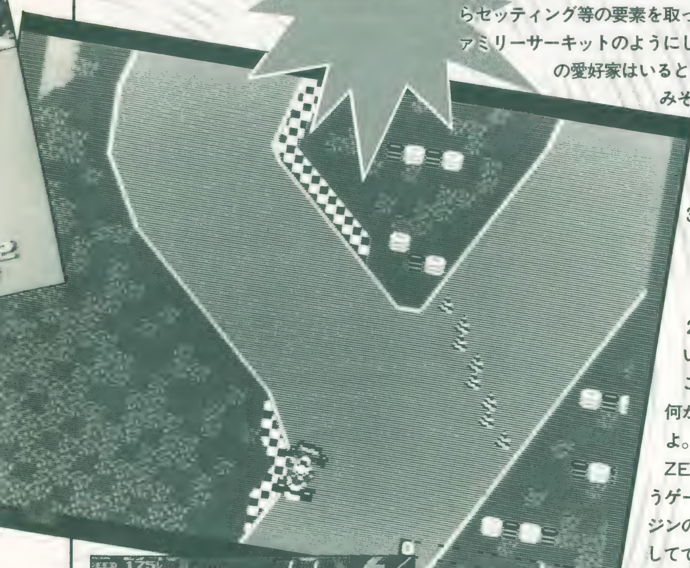
| タイトル | メーカー | 発売日 | 機種 |
|---|---|---|---|
| F1レース | 任天堂 | 85年11月2日 | FC |
| ハイウェイスター | スクウェア | 87年8月7日 | FC |
| タイトーグランプリ | タイトー | 87年12月18日 | FC |
| ビクトリーラン | ハドソン | 87年12月28日 | PC |
| 3Dホットラリー | 任天堂 | 88年4月14日 | FC |
| ファイナルラップ | ナムコ | 88年8月12日 | FC |
| 中島悟のF-1ヒーロー | バリエ | 88年12月9日 | FC |
| POLE TO FINISH | データイースト | 89年1月31日 | FC |
| ファイナルラップツイン | ナムコ | 89年7月7日 | PC |
| F1トリプルバトル | ヒューマン | 89年12月23日 | PC |
| パワードリフト | アスミック | 90年4月13日 | PC |
| スーパーモナコGP | セガ | 90年8月9日 | MD |
| F-ZERO | 任天堂 | 90年11月21日 | FC |
| BIG RUN | ジャレコ | 91年3月20日 | SFC |
| ファステストワン | ヒューマン | 91年6月28日 | MD |
| アウトラン | セガ | 91年8月9日 | MD |
| 中島悟のF1ヒーロー2 | バリエ | 91年9月20日 | FC |
| F1エキゾースト・ヒート | ナグザット | 発売日未定 | SFC |

ファミコンで最初に発売されたレースゲームは3Dの「F1レース」である。やはりレースのスピード感を出すには、3Dが適しているのだろうか、3Dレースゲームの数は多い。F-ZEROを越える3Dのレースゲームの出現が待たれるところだ。



←メガドライブ3Dレースの代表作の「スーパーモナコGP」。シフトのアップ、ダウンの感覚が気持ち良い

じゃそれは不可能ですよね。そういった意味でリアリティーは全くないと言ってもいいですよね。
みそ―ファミリーサーキットが求めているものは、F1らしさっていう事だと思うんですよ。極端に言うとスピード感がなくてもね、F1の雰囲気を味わえればと。ファミリーサーキットの場合は、それが監督とかドライバーの感覚を味わえるわけですよ。つまりいわゆるシミュレーターですよ。
藤森―僕は3D派だから"視点"という話で言うと、3Dのゲームだとわりとドライバーの視点に近いから上手にシミュレートしやすいと思うんですよ。
TACO―やっぱりF-ZEROの方がゲームらしいですよね。ファミリーサーキットはシミュレーターですね。
内―特に今回の作品でそれを明確に打ち出しましたね。もう完全に別の方向に分派しだしたっていう気がしますよね。
TACO―3Dの今までのゲームに対して、F-ZEROは違うやり方で新しい3Dゲームの立場を獲得した、という気がしますね。それで今まで低調だった3Dの世界が開けてきたんですよ。ファミリーサーキットのようなトップヴューのものは、昔からあったわけですよ。それによって蓄積されたものがファミリーサーキットによって極まったという感じですね。
―確かに3DのゲームってF-ZEROとそれ以外って全く違いますものね。
内―それでもファミリーサーキット'91からセッティング等の要素を取って前作のファミリーサーキットのようにしても、2Dの愛好家はいると思いますよ。
みそ―3Dのゲームのレベルが上がってくれば3Dのゲームでも構わないと思うんですけどね。2Dでやっているっていうことにはまだ何かあるんですよ。例えばF-ZEROっていうゲームは、エンジンの回転数落としてでもコースを奇麗に回るのが速い走り方で、それに対してファミリーサーキットは、コースは多少はみ出ようがエンジンの回転数をキープすることを第一義的に考えるようなレースゲームになる。それだけでも違うような気がするし、そういう意味で2Dのゲームにも残された何かがあるんじゃないかな。
内―リアリティーがどうだ、というよりも、F-ZEROで多分作り手が一番重要視してるのは、スピード感と爽快感だと思うんですよ。だから例えばエンジン全開で1周できるようなコースを作ったんだと。スピード感を追及するとやはり3Dのゲームにはかなわないでしょうから。
TACO―2Dのスピード感というのは、普通人間が感じることはできませんね。
内―そういう意味ではファミリーサーキットを楽しむためには想像力が必要ですよね。で、それに対してF-ZEROの場合はそういうスピード感とかにしても誰でも"錯覚"できるわけですよね。
みそ―今思いついたんですけども、例えば3Dのアクションゲームがあるでしょ。それに対して「マリオ」のような横スクロールのゲームがあるわけですよ。で、将来的にアクションゲームってのがどちらか一方のものだけになってしまうかというと、そういうことはないでしょう。
内―なんで車の3Dが可能かというと、要するに視点の移動っていうものが少ないからですよね。アップダウンがあったとしてもね。例えばアクションゲームで自分がジャンプしたら画面もそれに連れて動くゲームっていうのはないでしょう。だから「ヴァーチャリティー」のようになってきちゃ、無理なんじゃないですか。だからブラウン管という切り取り画面を使っているうちは絶対無理だと思いますよ。





↑アーケードゲームの中で、8人まで同時プレイ可能な「ファイナルラップ2」

## バイクゲームの弱点

みそ―いまバイクのゲームで面白いのってないですよね。
内―バイクのゲームがなぜ面白くないかっていうと、切り返しのスピードの問題があるからですよ。ゲーム上で切り返しスピードに技術の要素を盛り込むっていうのが不可能なんですよ。コントローラーを右に入れたからって、全部同じ早さで切り返しているようじゃ差が出ないんですよね。
TACO―バイクっていうのは重心を移動して回っていくものですけど、重心を移動させるっていうことが伝えられないんですよ。「ハングオン」ってあったでしょ。あれって見た目はバイクなんだけど、乗ってみるとやっぱりちがうんですよね。
みそ―地平線を回転させるってのは？
TACO―ありましたよ、そういうの。
みそ―Gを感じさせるにはそれしかないでしょ。「あぁ〜曲がってる曲がってるっ！」て感じ(笑)。
内―バイクゲームでコーナーの先が見えないっていうのは致命的ですよね。それがないと、どうしてもバイク操ってる実感がないんですよね。
藤森―バイクの楽しみってコーナーリングだと思うんだよね。F-ZEROでやったスピード感なんかをそのままバイクのゲームでやってもつまらなくなると思うんですよ。それを考えるとバイクのゲームをテレビでやるっていうのは不可能なんじゃないかな。
TACO―風が感じられないでしょ(笑)。で、そう言ってたら、去年だかなんだかにアーケードでタイトーの「WGP」っていうゲームに扇風器が付いてたんですよ。あれにはやられましたね(笑)。
内―バイクのゲームって操ってる実感というのが車以上にないでしょう。



TACO-X
言わずと知れたファミ通のクロスレヴュー担当&編集者。HIPPONの突然のお願いにもかかわらず、快くパネラーを引き受けてくださった。さすが天下のファミ通。度量が広いっスねェ！なんてヨイショしてどうすんだ。



内田　聡
HIPPONの編集。にもかかわらず。他のゲームをやらずに未だにF-ZEROばかりやっているこの男に編集長の血圧は昂まっている。しかし何を言われても止めようとはしない。おそらく"神"を信じているのだろう。

レースゲームの歴史と変遷お勉強

# BIKE RACE GAME

| タイトル | メーカー | 発売日 | 機種 |
|---|---|---|---|
| エキサイトバイク | 任天堂 | 84年11月30日 | FC |
| モトクロスチャンピオン | コナミ | 89年1月27日 | FC |
| スーパーハングオン | セガ | 89年10月7日 | MD |
| バリバリ伝説 | タイトー | 89年11月25日 | PC |
| ダッシュ野郎 | ビスコ | 90年6月15日 | FC |
| レーシング魂 | アイレム | 91年7月19日 | PC |

レースゲーム特集ということでバイクのゲームを集めてみたら、これが少ない。又集計して分かったことであるが、バイクゲーム又は、バイクをつかってコース等を走るゲームは、主に3種類に分類される。1つ目は、「スーパーハングオン」に代表される3Dタイプ。2つ目は「エキサイトバイク」（ディスク版では対戦が可能な「VSエキサイトバイク」があり、現在でも書き換えが可能）に代表されるモトクロスタイプ。そして最後は「ダッシュ野郎」の様なゲーム内容がレースのみではないバラエティタイプがある。

ただ、どのハードのバイクゲームにも言えることは、「これは凄い！」と驚けるようなものが少ないということ。確かにバイクゲームの全体数が少ないので仕方のないことなのかもしれないが、せっかく新しいハード、機能の優れたハードが存在する現在、バイクゲームの不調は、少々寂しく感じられる。

今後のメーカーの努力に期待したい。



←チェックポイントをクリアしていく「スーパーハングオン」



➡ファミコン初期の代品「エキサイトバイク」。ディスクで書き換え中

みそ—じゃあもっと不安定な状態にして、L、R、でもってバランスをとっていないと倒れちゃうっていうのはどうかな？ これはバイクなんかとは違うゲームになるかもしれないけど、結構ビクビクものじゃない？
TACO—コースが首都高だったら面白いかもしれませんね。
みそ—車よけよけ？(笑)
内—遠藤さんに「ファミリー首都高」ての作ってもらいましょうよ。
みそ—でもぶつからないんだよ、すりぬけちゃう(笑)。

## レースゲームの未来

—ではこれからのレースゲームの進化の行く先は？ ということなんですが、まず現在のアーケードのマシンと家庭用のマシンとの差がどれ位まで接近しているか、ということなんですが。
TACO—業務用っていうのはやりたい放題だから、一瞬格差は縮まったかもしれないけど、また格段に離れていくでしょうね。業務用でしかできないことってあるでしょうし。「R-360」とか本当に体に感じさせるっていうことは、業務用でしかできないですからねぇ。どんどん過激になっていくでしょう。



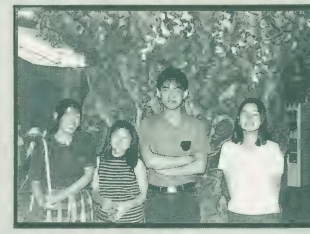
↑内田—レースクイーンに対するこだわりを持ったゲームは出ないのか？ 私は切望している

みそ—逆にファミリーサーキットが業務用であったら怒りますよ、これは(笑)。
—2Dと3Dの発展の可能性に関してはどうですか？
みそ—2Dの場合少なくとも回転はかかってくるでしょうね。
藤森—F-ZEROっていうのは現段階でスピード感を追及してるだけだから、それに加えてファミリーサーキットのようにセッティングを細かくしてタイヤつけるとか、その辺考えると3Dタイプの方がまだ発展の余地があるように思えますよ。
みそ—でも僕はF-ZEROタイプのゲームはまた別の発展をするような気がするなぁ。もっと非現実的な方向に進んでいってもらいたい気もするんだよね。
—F-ZEROにファミリーサーキットのような要素を加えたゲームが出てくると思いますか？
TACO—ファミリーサーキット並のセッティングを持ち込むのは難しいでしょう。
内—それをやったとしても、例えば少しでもコースアウトしたらすぐにスピンしてしまうとかは考え物ですね。ファミリーサーキットのリアリティーをF-ZEROに持ち込もうとすると、取っ付き易さと難しい故の快感というもののバランスの取り方がシビアになってくるでしょうね。今のところ〝みんなのF-ZERO、マニアのファミリーサーキット〟という図式になってますけどね。
藤森—でもF-ZEROのような視点でそういうゲームというのは不可能ではないですよね。
みそ—それはできるでしょうね。技術的な問題は知らないけど。でもあれをF-ZEROに持ち込むにはもっとリアルなものが必要なわけですよ。例えばタイヤのグリップとかね。
内—でもF-ZEROの方が表現の余裕があるでしょ。車体を振ってコーナーリングするとか。
みそ—でもあれはタイヤがないからできることだから。
—それぞれがレースゲームに求めるものは何ですか？
TACO—スピード感ですね。
みそ—少なくとも、同じコースを走ったときにすんごくうまいヤツとヘタなヤツの差が出ないのは嫌ですね。上手だったら上手なりにすごいせめぎあいがあった方がいいですよね。
内—そういう差をつける要素が沢山あるから、ファミリーサーキットって面白いんですよね。
みそ—特に'91の方はコツをつかむともうバリバリですね。
—3Dの場合はどうですか。
みそ—3Dだったら別にちゃんとしたコースじゃなくてもいいわけでしょう。円筒形のチューブでも。
TACO—道を走るっていう概念を取っ払っちゃってもそれは面白いかもしれないんですよね。そうすると例えばパリ・ダカールラリーなんていうのも面白いかもしれませんよね。
内—F-ZERO以前の3Dゲームは操作性の自由度みたいなものがほとんど無かったんですよね。カーブでブレーキを踏まなければ絶対に曲がれなかったりとか。ですから、F-ZEROのようにLRボタンを使って操作性の自由度の枠を拡げたソフトなら、どんなコースを設定しても楽しめるような気がしますね。
みそ—レースっていうのは他人より速く、という事でしょ。そこを追及していって、走っていて「本当に気持ちいいなぁ」と思わせてくれるゲームが出てきて欲しいな。
—次にどんなものが出てくるのか楽しみですよね。将来現れる次世代のレースゲームに想いを馳せながら、討論会のチェッカーフラッグを振りたいと思います。どひゃひゃ。今日はお忙しい中お集まり頂いてありがとうございました。

## シャコタン依田の突撃対戦レポート❷

なぜかシリーズ化してしまった突撃対戦シリーズ。今回の〝お題〟はレースゲーム。まず対戦に応じてくれたのは、20歳の専門学校生、湖城豊君とその友達。プレイしたゲームは「ラッドラリー」。結果は3位。「これじゃあイカン！」ということで、「ファイナルラップ2」で再度チャレンジ。ところがこれが4位。がっくりと肩を落としていると本誌編集部元宮（21歳独身）が「女の子のことならまかせなさい！」と胸を張るので、女の子の対戦相手を探しに再度ゲーセンへ。「僕とレースゲームの対戦やらない？」という言葉に世間の冷たい眼差し。しかし、とうとう見つけました！18歳の高校生、大迫雅子さん、落合恵子さん、大森靖子さんの3人。プレイしたのは「ラッドラリー」。結果は2位。1位になれなかったけど、大変楽しい取材でした。快く対戦してくださったみなさんありがとうございました。

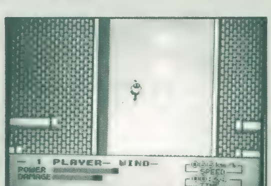

→若さ溢れる、湖城君とその仲間達

↓「これってナンパって言わないのか？」と僕の質問に「取材だよ取材」とは元宮談


## レースゲームの歴史と変遷お勉強 OTHERS

家庭用のゲームには、純粋なレースゲームの他にレースゲームの要素をふまえたバラエティーゲームも存在する。例えば自転車レースを題材とした「ロードマン」やアーケードからの移植ではあるが、犯人追跡を題材とした「チェイスHQ」などがある。こちらも、純粋なレースゲームとは別に進化をしていくことだろう。


→犯人追跡が目的の「チェイスHQ」。ナンシーの声が魅力的？



←自転車レースを題材とした「ロードマン」。地味ながら楽しめる

## COMING SOON

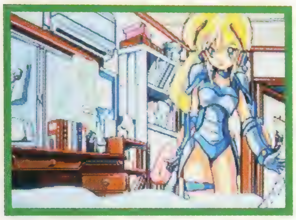
スーパーファミコンで、F1を題材とした新作が発売される。1本目は、セタの「F1エキゾースト・ヒート」。3Dタイプで「F-ZERO」を意識した画面である。もう1本は、ナグザットの「F1（仮題）」である。こちらは家庭用レースゲームでは初の2D画面による2人同時プレイ可能のレースゲームだ。このところ良作が続いたF1レースゲームだが、果たしてこの新作2点はこれまでの作品を超えることができるのだろうか？


←「F-ZERO」の視点に近い「F1エキゾースト・ヒート」

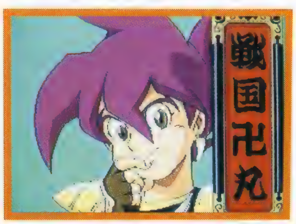

→2Dで2人同時プレイ可能という初の試みの「F1（仮題）」

ここからスタートする



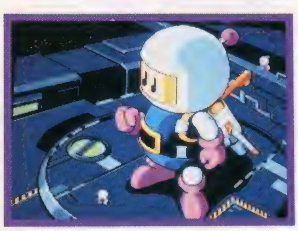




















CD-ROMメディアといっしょに。

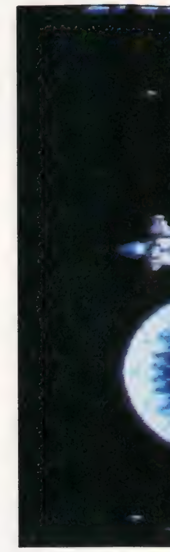
CD－ROMの可能性は、単にゲームのためだけにあるのではない。ゲームの枠を超えたゲーム、それはAV機器までも取り込んで、五感、六感を刺激してくれる。そんなCD－ROMを取り巻く将来の予感と、そして現状の分析……この１冊の単行本は、まだまだほんの出発点にすぎない。CD－ROMの無限の可能性とともに、この媒体も歩んでゆく。様々なハードやソフトの最新情報から、ワールド・ワイドなニュースまで、CD－ROMをコアとした知りたい情報が脳天直撃！　君の心をしびれさせてくれるのだ。

JIC ジック

今号の注目ゲーム紹介

# PICK UP!

THE SELECTED GAMES





## SUPER E.D.F.

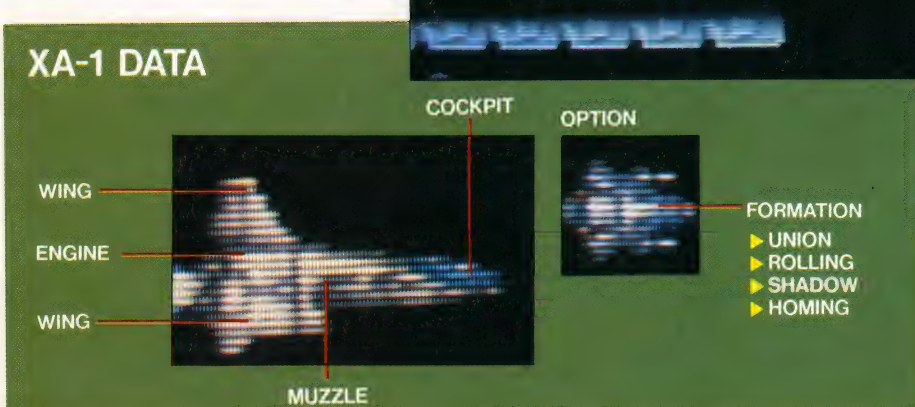
●ジャレコ●10月25日発売●￥8700(税抜き)●スーパーファミコン専用

### 緊急事態発生！最新鋭特殊機動戦闘機XA－1発進！

もともと業務用の移植であるこのゲームは、横スクロールのシューティングゲームだ。自機は、オプション2機を通常装備しており、自機のレベルアップによって4種類のフォーメーションを使うことができる。レベルアップは、敵を撃ち落として経験値を得、レベルメータを満たすことで1レベル上がり、5レベルまで成長する。武器は、業務用では4種類だったものが8種類になり、ステージは移植2面とSFC版完全オリジナルステージ4面の全6面構成になった。また、これは残念なことだが、二人同時プレイ可能でなく、1人プレイ専用になってしまったのだった。




↑横スクロールのシューティングゲーム。ゲームの途中では、その背景ではいろいろな演出がなされている







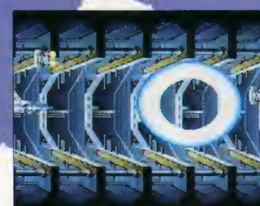
WEAPON

# 武器

XA－1の使用できる武器は全部で8つある。バルカン、レーザー、アトミック、ホーミングと業務用では4つだったが、新たにエクスプロード、サーチレーザー、フォトン、グレネードの4種類が加わった。それぞれレベルアップするごとにその形状は変化する。

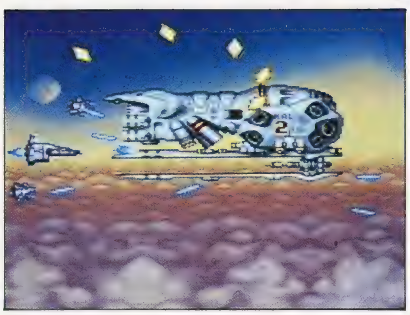


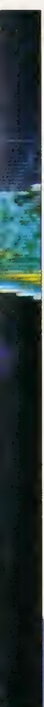
↑武器は、敵を倒すとレベルが上がってより強くなる。1機でものがさないよう注意





↑最高レベルに達すると、オプションのフォーメーションは4種類になる。敵により使い分ける





敵である「アギーマ帝国」は、地球壊滅計画を実行しようとする謎の組織である。

その科学力は最新のテクノロジーを使用しており、今回の計画に使われたほとんどの戦闘兵器には、空中を縦横無尽に移動できる〝イオンクラフト〟を搭載している。また、ボスである「機動兵器」には高機動型や人間型、空海両用型や多関節型など多数の形状が見られる。中でも、自機の特殊武器であるサーチレーザーとオプションを装備した対XA－1用ボスは見ものだ。



←生態タイプのボスキャラ。これはHE－B1というヘビのようなヤツだ。氷塊を撃出して攻撃をしてくるし、しかも動きが速いぞ

ENEMY

# 敵

↓海中から出現する車エビ型の空海両用機動兵器AB－1。足と思われる所からは海面反射レーザーを出す





↑対XA－1用に設計された機動兵器ZA－R1。大きさもXA－1の2倍もある

←未来都市の上空に出現する人型機動兵器KA－L。前方にくり出した手からレーザーを出す



PICK UP!
THE SELECTED GAMES



# 超魔界村

●カプコン●10月４日発売●￥8500(税抜き)●スーパーファミコン専用

## 伝説の魔界村が、今また蘇る……<br>美麗なグラフィックの迫力を見よ

魔界村シリーズの魅力は、いつの時代もファンの心をがっちりとつかんで離さない。アクションゲームとしてのどっしりした手ごたえと、独特のムードは、他のどんなゲームにも替えがたい個性である。ＳＦＣで登場する「超魔界村」は、美しいグラフィック、迫力のサウンドに加え、ハードの機能をフル活用した大がかりな仕掛けと画面演出が最大の見所。待ち遠しい発売日を前に、ここぞ、というシーンの数々をじっくりとご覧いただこう。




↑ここはステージ３、炎のステージだ。赤く光る溶岩と黒く重厚な岩壁の背景に、巨大な圧迫感を感じる。ＳＦＣの表現力の高さには、ただただ驚かされるばかりだ








ARMOUR

# 鎧



魔界村といえば、「裸のアーサー→鎧のアーサー」というイメージが定着しているほど。鎧と武器に見るアイテムの個性は、魔界村に欠かせない。無論、「超魔界村」でもこのシステムは健在だ。ただし、鎧が３種類になったのが新作の特徴。緑の鎧は攻撃力を高める力を持っている。



←こっちが定番アイテムの金色の鎧。この鎧を装備すると、魔法を使えるのだ

# PICK UP!

THE SELECTED GAMES



➡怪しげな森の向こうにはいったい何があるのか。物語は、この暗く陰鬱な森から始まる

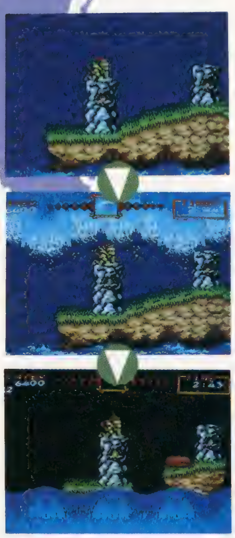
⬇これが超魔界村の全体マップ。さすがに大きい。全8ステージで、ステージは大きく2つに分かれている



# 世界 WORLD

8つのエリアからなる、「超魔界村」の世界。全体の様子を示す独特のオープニングも健在だ。最初のエリアこそ、魔界村伝統のイメージ継承しているが、後半へと進むと見たこともないような大仕掛けなステージが増えてくる。回転する塔、突然襲いかかる津波など、各ステージのダイナミックな演出をじっくりと楽しんでほしい。





⬆ステージ1の見せ場のひとつ、津波だ。岩の上に乗っていないと波にさらわれてしまう



⬅2面は海が舞台になっている。イカダを渡りながら進んでゆく困難なステージ

⬇ステージ4に登場する、巨大食人植物。足場を踏み外すな！





## BOSS MONSTER



⬆ドラゴンは4面のボスだ。3つ首からさまざまな火炎を吐く

⬅3面のボスは、自分の回りを回転しながら攻撃をしてくるのだ



➡天井から降りている氷柱が美しい。が、触れたら即死だ

敵キャラクターの攻撃にとどまらない、さまざまな罠も魔界村シリーズの大きな特徴。「超魔界村」では、ＳＦＣという格好の活躍の場を得て、いっそう凝った罠を、たっぷりと見せてくれる。最初のステージだけでも、おなじみのにせ宝箱から、隆起する地面、いつしか入れられてしまう牢屋など、見所にことかかない。腕を磨いて、ひとつでも先のステージを見たいもの。



⬅宝箱がある、と近寄ってみたら、中から突然モンスターが出てきた

# 罠 TRAP

# PICK UP!
THE SELECTED GAMES




# ギャラクシーフォースII

●CSK総合研究所●９月13日発売●￥8400（税抜き）●メガドライブ専用




❶画面全体を使った３Ｄシューティング。洗練された画面レイアウトは、プレイヤーをゲームの中へと引き込む
❷❸敵を捕捉し、ミサイルを発射
❹敵を撃滅後、パワーアップユニットを受け取る
❺敵基地に侵入。ルートは決して直線ではないのだ

## アーケードの体感ゲームがメガドライブで

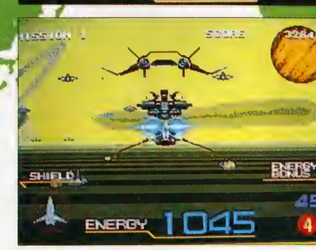
このゲームも、前の「E.D.F.」と同じ業務用の移植である。それも、ほとんど手を加えていない完全移植なのだ。

業務用では、大きな筐体で注目を集めたゲームだったけどそのゲームがメガドライブで遊べてしまう。ゲーム性とグラフィックが互いに美しい。スケールの大きなシューティングだ。
















### MISSILE

ミサイルは、ターゲットに敵をマークした時点で発射すると、マーキングした敵に向かって飛んでゆく。何もない時に発射すると、しばらく撃てなくなるので注意




### SHOOT

ショットは、ミサイルロックをもれた敵に使うと思えばいいだろうか。パワーは弱いが撃ち続けていれば流れ弾が敵に当たってくれる



# PICK UP!

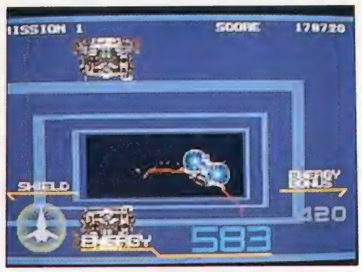
THE SELECTED GAMES

# 惑星

A PLANET

ギャラクシーフォースは、全部で6ステージで構成されており、5つの惑星を回ったあと、ハイパースペースに向かう。各惑星は、それぞれ炎や緑、氷などにおおわれていて、その星に生息している生物までも攻撃してくる。敵からダメージを受けた自機は、エネルギーが減っていくが、敵を撃墜した分だけ、あとで増えるようになっている。




LEVEL 1

↑宇宙空間の浮遊感覚がとても気持ちいい。敵もあまり攻撃はしてこない

➡基地内に侵入すると、砲台が自機に向かって攻撃をする。壁に当たるとダメージ









LEVEL 2

↑プロミネンスが飛び交う。当たるとダメージを受けるが、先頭を撃つと撃破できる

➡火の雨右上にいれば大丈夫




LEVEL 3

↗自機が近づくと、成長するサボテンは攻撃可能だ

➡円陣を組んで体当たりをしてくるクリーチャーには要注意






LEVEL 4

↑昆虫の大群が上空を飛ぶ。攻撃は全くしてこないのでターゲットにしやすい

➡蜘蛛の巣のようなネットを目の前に射ち出してくる。下の方に










LEVEL 5

←メカニックスネークが多数出現する。頭部をターゲットしてミサイルを撃て

➡全5惑星をクリアするとハイパースペースへ

# HIP ON!

## 最新メディア・トレンド情報局

構成：GTVゲーム虎の穴



←フロッピーディスクの発明でも有名な中松義郎博士。現在までに2360件の発明をし、その数世界一。今回の発明で世界発明コンテストV11を達成した。ニューズウィーク誌では「博士の存在価値、1時間1万ドル」と評価された。



★渡辺浩弐★
GTV編集長。TV東京の「ただいまPCランド」にゲーム解説者として出演中。今回の対談終了後に渡米。向こうで金髪ねーちゃんと、ただれた日々を送る予定である(笑)。



★インドマン★
業界初の変態インド人ゲーマー。先日行われたナムコ主催のゲーム大会でも全裸になり、女子社員にち○ぽを握らせるという悪業を働いた(笑)。



★鈴木美香★
ゲーム業界のエッチなアイドル。一見、頭が悪そうだが、実は六ヵ国語を自在に操る外国語マスター。先月18才と書いたが、あれは21才の誤りらしい(笑)。

ついに、ワタナベがアメリカに行ってしまった。何でも10月に出す本の取材ということだが、レギュラーの仕事を放り出していったので、GTV編集部は大混乱である。「PCランド」はどうなってしまうのか!? そしてこのHIP−ONは…!? 数々の謎を秘めたまま、今月もスクープ情報満載でお送りするのであった!!

1. あのドクター中松がまた発明!! 無公害・無燃料の新永久機関！
2. 触れる新立体映像システムが登場。TVゲームにも応用!!
3. 渋谷のテーマパークウォーズにまたまた新スポット登場!!
4. シリコン樹脂のオッパイ。ハイレグを着た美女ロボット出現!!
5. 「不思議の国のアリス」の世界がCDロムに。価値はン億円!?
6. 暴走トレーラーをパンチ一発！究極のストレス解消マシン!!
7. 脳ミソをいじくりまわす快感!! きみも今日から脳外科医だっ！
8. 無料でリラックス、無料で脳波測定…銀座の穴場スポット！
9. 従来の10分の1のコストで使えるTV電話システムが実用化!!
10. 「マリオ」「ドラクエ」などのゲーム音楽コンサートが開催。

### 宇宙エネルギーで動く・新永久機関
## ドクター中松エンジン



▲放っておけば永久に回り続けるという中松エンジン。インチキでないことを証明するために、上下前後左右を透明なプラスチックにし、中が見えるようになっている。

熱線、放射線など大気中にある宇宙エネルギーで動くというこのエンジン。ドクター自身が'90年に発明した、水で動くエンジン「エネレックス」を超える発明として、NASAなど世界中の科学者が注目している。これが実用化されれば、全く燃料を必要としないクリーンエネルギーとなるワケだが…う〜ん、信じられん。

### 立体映像新技術
## 「デルビジョン」

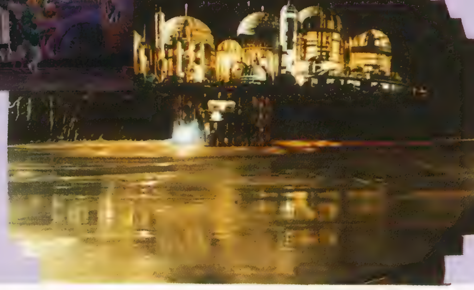


▲「デルビジョン」で映しだした立体映像。凹面鏡に映った映像が立体に見える。今年の冬には、この技術を応用したTVゲームが日本のゲーセンにも登場しそうだ！

曲面特殊ミラーに専用CRT映写機の映像を映す…という単純な方法で、リアルな立体映像が得られるシステム。この権利を持つ電通ブロックス社が米・WDIM社に技術供与して、6月に米国で「ホログラム」という立体映像ゲームを売り出した。プレイヤーは、目の前に浮かんだキャラクターをジョイスティックで操作する。

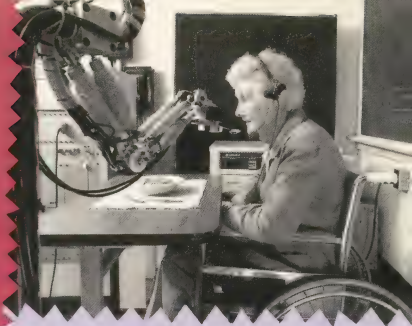


➡渋谷・円山町というラブホテル街に、突然出現した「MMランド」。周辺にはテーマパーク「ドクタージーカンズ」、ライブハウス「ON AIR」などがある。これで女の子を誘いやすくなる…かどうかは不明。



➡「モーションマスター」の画面。同じく渋谷にある体感シミュレーター「スターポート2045」のものに比べると、かなり退廃的なイメージ。ちょうど「トータル・リコール」の火星のシーンが廃墟と化したってカンジでカッコイイ。





⬆ブリヂストンが開発した、身体の不自由な人の声に反応し食事を口元まで運んでくれる介護ロボット。ロボット工学と音声認識技術の発達によって可能になった。今のところ認識できる言葉は25種類ぐらい。
⬅こちらはテクノロジーがアミューズメントの世界に応用された「スセロティーナ」。意味のないハイレグ姿がエッチだぞ(笑)。

## ドクター中松は行方不明になるのか!? ワタナベが聞きつけてきた変な噂。

**インド** 先月10位で紹介した「ハリウッド映画村」で、シュワルツェネッガーの「トータル・リコール」の衣装が盗まれたそうだな。
**ミカ** 金星の空港で着てたスカーフね!
**ナベ** そうそう。たしか、新聞に「時価130万円」て出てましたよね。
**インド** そんなもん盗んでどうしようってんだか…。それにしても130万って値段、誰がつけてんだ？ しかも「時価」(笑)。寿司屋の大トロの値札じゃねーんだからよ(笑)。まあ、ご愁傷さまってことで、まずは今月の第1位だ!
**ナベ** はい。あのドクター中松が発明した「ドクター中松エンジン」これが今、世界中の科学者の間で注目の的になってます。
**ミカ** 中松さんって、今年の都知事選に立候補した変なオジさんでしょ？ いっつも自分の発明したジャンピングシューズみたいなの履いてる…。
**ナベ** そう。けっこうしょうもない発明もしてるんだけど、今回のはすごい。なんと燃料が無くても動くエンジン! つまり、永久機関ってワケ。もしこれが本当だったら、この世の中に石油も原子力も、まったく不必要になってしまうというすごい発明なんです。
**インド** 「もし本当だったら…」ってフレーズが気になるぞ(笑)。
**ナベ** いちおう「熱線、放射線などの宇宙エネルギーで動く」ってことなんだけど、肝腎のところは明らかにされてない。ただ僕が見たかぎりでは回ってました(笑)。実は、今までにも世界中で何件か「永久機関を発明した」という人はいるんだけど、その人たちってことごとく行方不明になってるんですよ。噂では、新しいエネルギーが出てくると困る「石油シンジケート」に暗殺された…なんて話もある。つまり、ドクター中松が今後行方不明になったら「中松エンジン」は本物ってことです。
**インド** ムチャクチャな理屈だな(笑)。続いて第2位の「デルビジョン」
新方式の立体映像システムらしいが…。
**ナベ** はい。今まで3D映像に関してはゲーム業界も含めて、みんな必死で研究してきたんです。偏光メガネ方式、液晶シャッター方式といった「メガネ装着型」を中心として。ところが、そんなハイテクの盲点をついたのがこのデルビジョン。凹面鏡に映った像が、錯覚によって立体的に見える…というのを利用したシステムなんです。
**ミカ** あ〜、それって昔王様のアイディアにあったような気がする(笑)。
**インド** おまえ、よくそんなものチェックしてんな(笑)。
**ナベ** あまりにも原始的すぎてだれも気づかなかった発想なんだけど、これならメガネをかけなくてもいいし、けっこうリアルな立体感もある。アメリカでは、早くもこの技術を使ったアーケードゲームが発売されたようだし、色々可能性のあるシステムであることは確かですね。たとえば巨大な凹面鏡を劇場に作って3Dミュージカルを上演する…なんてことも理論的には可能なワケです。
**インド** なるほど。さて、次は渋谷にオープンした体感シアター「MMランド」
ここは、オープン初日に体験しに行ってきたんだが、なかなか迫力あったぞ。シミュレーターの動きがかなり激しくて、噂によると、出力を100%にすると危険なので7割ぐらいのパワーで運転してるらしい。

---

### 体感シミュレーションシアター
## 「MMランド」



◀動きがかなりキョーレツなので、各座席にはグリップとシートベルトがついている。上映時間は約5分間。1回1000円。

7月19日にオープンした都市型テーマパーク。「モーションマスター」という体感シミュレーターが目玉。席がひとつひとつ独立しているので、よりリアルな疑似体感感覚が得られる。荒涼とした惑星の廃墟の中を飛び回る映像は「ブレードランナー」っぽいテイスト。上映ソフトはどんどん変わる予定。☎03-3476-6325

### 人間型「芸能専用ロボット」1号機
## 「スセロティーナ」



▲「スセロティーナ」の完成発表会。デモンストレーションのあとで「彼女の胸の感触を触って確かめてください!」という、お触りコーナーもあって(笑)大好評!!

制作期間6年。350人のスタッフが総製作費9億円をかけて作ったという世界初の「芸能ロボット」。モーター駆動で制御はすべてホストコンピュータから発信される。特殊樹脂加工により、胸などにリアルな弾力感が得られる。「歌う、踊る! アイドル並みの機能!!」というのがウリ。☎03-3249-0491・日本ビジュアル

### マルチメディアソフト
## 「Alice」

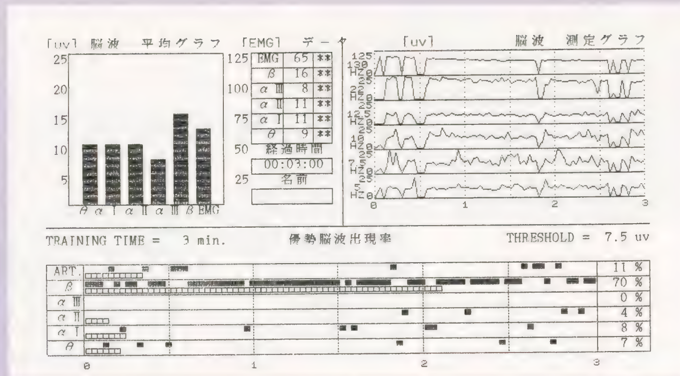


▲画面の美しさはCDロムならでは。金子氏の作品は1点数百万円といわれるから、このソフトだけで、数億円の価値？ まさに「動く美術館」だ!!

東芝EMIが8月23日に発表したマルチメディアCDロムソフト。12の部屋で構成された不思議な世界を自由に歩き回れる。部屋の壁には画家・金子國義氏の作品が飾られ、マウスでクリックするとその絵が動きだすなど、あっと驚く仕掛けがいっぱい。音楽は加藤和彦氏が担当。価格¥28000／マック対応ソフト。



↑「アリス」のなかにサンプリングされた「動く」金子國義氏の作品。CDロムのグラフィックの美しさがよくわかる。「絵画は動かない！」という概念を打ち砕いたマルチメディアソフトだ。




→「ニッパーズギンザ」で測定してもらったインドマンの脳波。上から4段目のα波がたった4%しか出てないのに比べ、β波が70%も出ている。いかに落ち着きのない人間かが一目でわかるな…(笑)。

本当だかウソだかしんないけど。

**ナベ** ただ、この手の体感シアターで上映するソフトって、きまって**宇宙空間を走り回る**という設定ですよね？ もうちょっと新しいアイデアが出てきてもいいんじゃないでしょうか？

**インド** 確かに言えてる。ここは新作ソフトの入れ替えがあるみたいだし、そのへんを期待したいとこだな。

## 世界初の芸能ロボット…ハイレグの水着の下はいったいどうなっているのかっ!?

**ナベ** 今月の私のイチ押しは、やっぱり「芸能専用ロボット」の**「スセロティーナ」**ですね。コンピュータ制御で全身50箇所の関節を動かし、歩く以外のことなら何でもできるという夢のロボット！ しかも、オッパイが特殊樹脂でできてて、触り心地もいい(笑)。開発した「日本ビジュアル」では、このロボットを作るために、わざわざ女性のモデルさんを裸にして**オッパイの弾力係数**とかを測ったぐらいです(笑)。

**ミカ** んも～、男の人ってエッチなんだから！ あら？ 何かお尻にかたいものが…。

**インド** うっ、す、すまん。つい興奮してしまって。で、いったいこれ、いくらで買えるんだ？

**ナベ** 売り物にしたら億は下らないでしょうね。でも、会社としては売らないそうです。将来的にはこのスセロティーナに歌を歌わせたりして、アイドルとして売り出していこうという野望があるらしいですよ。10台ぐらい作れば、全国10箇所で同時にコンサートができるってワケです。

**ミカ** それって、**祐子と弥生**を、バラ売りで営業させるようなもんじゃない(笑)！

**ナベ** まあ、いずれにしてもロボット工学の技術が、こういうエンターテイメントの世界に活用されだしたってのは嬉しいことですよね。最近ブリジストンが「声に反応する介護ロボット」というのを開発したけど、こういう技術も応用できそうです。

**ミカ** さて、マルチメディアCDソフト**「Alice」**だけど、これはゲームとデータベースの中間ってカンジね？

**インド** うむ。ただ、部屋のなかを歩き回るだけのソフトなんだが、引き出しを開けたり、テーブルの上を調べたりすると思わぬ仕掛けや、隠れアイテムが見つかってなかなか面白いよな。壁に掛かった絵を見ているうちに、いつのまにか絵の中に迷い込んでしまうというのもスゴイ。

**ナベ** でも、私は**嫌い**ですね。このソフトの発表会の時、抽選でソフトが当たったのに、抽選券無くしちゃって、貰えなかったから(笑)。

**インド** おまえ、口調は大人だが言ってることは子供だぞ。次はタイトーのアーケードゲーム**「SONIC BLAST MAN」**だ。まあパンチゲームに、映像を付けただけの単純なゲームなんだが、発想がムチャでいいぞ。「暴漢に襲われてる女性を助ける」というのは、まだいいが、**「暴走トレーラーを殴って止める」**ってのはスゴすぎるぞ。できねーって(笑)！ これ見た子供が本気にしてトラックとかに向かってったらどうすんだ!?

**ミカ** 無い無い…(笑)。

**ナベ** あと、できればパターンをもう少し増やしてほしいですよね。たとえば「ヘタな英語を喋る**生島ヒロシ**を殴る」とか(笑)。

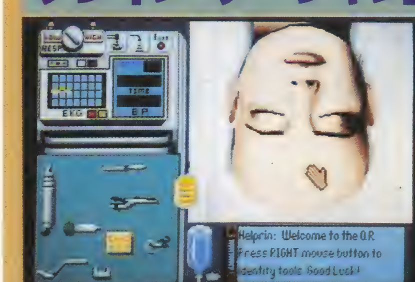
### ストレス解消パンチゲーム
## 「SONIC BLAST MAN」



▲シチュエーションは全部で5場面。プレイヤーのレベルに合わせてセレクトできる。パンチグローブ付き。

パンチングゲームは昔からゲーセンによくあったが、これはそれにストーリー性を持たせたゲーム。モニターに向かってパンチを繰りだすことで「暴漢に襲われている女性を助ける」「暴走トレーラーを止める」「地球に接近してくる隕石を砕く」(笑)…という、ムチャな設定が刺激的だ。一回100円で3発殴れる。タイトー製。

### パソコン「脳手術」ゲーム
## 「ブレイン・サージャン」




▲昔、「Surgeon」という外科手術ソフトがあったが、これはその脳ミソ版。失敗すると植物人間になってしまうなんてことも…こ、恐いよ～!!

プレイヤーが脳外科医になり、開頭手術を行なうというエグいソフト。脳波を測り、X線写真を撮り、CATスキャナーで損傷箇所を探ったのち、ドリルで頭蓋骨を開いて適切な処置をする。治療の対象者の中には、麻薬中毒患者なんてのもいたりして、けっこうヤバイです(笑)。アミーガ対応ソフト。英語版。

### 無料リラクゼーションスポット
## 「ニッパーズギンザ」



▲測定した脳波の結果はその場でプリントしてくれる。銀座という場所にもかかわらず、意外に知られていない。とくに平日は空いているので狙い目だ!!

日本ビクターのショールームとして2年前にオープンしたニッパーズギンザ。1階の喫茶室では、各テーブルにヘッドフォンが設置され「集中力」「禁煙」などのマインドコントロールミュージックが無料で聴ける。その後2階にある脳波測定器（こちらも無料）で、自分のα波をチェックできる。☎03-3289-2821



←ビーピックスを使うと、TV電話で会議をしながら様様な図表、映像などをマルチスクリーンに取り出して、インタラクティブに取り扱うことができる。これぞ、まさにマルチメディアだ!!



↑椅子自体は全く動かないのだが、ゲームを全身を使ってコントロールする感覚を楽しむというワケである。渡辺は欲しいゾ。

**今月の格言。「アメリカの脳外科医は、手術中に患者の上で宅配ピザを食べる(笑)」**

**ミカ**　アメリカのパソコンゲームって、変なのが多いけど、この**「ブレイン・サージャン」**には参ったわ。なにも脳手術をゲームにすることないと思うんだけど…(笑)。

**ナベ**　いや～、これは気持ち悪いっすよ。頭蓋骨をドリルで開けた瞬間に「バーン!」って、ムキダシになる脳ミソ…しばらく蟹ミソが食えなくなります(笑)。あ、食べるといえば、笑っちゃうのが、ゲーム中に医者が腹へって食事をするシーン。何と！患者のお腹の上に**宅配ピザ**載っけて、食ってる(笑)。そりゃないだろっつーゲームです。

**ミカ**　ゲーム作った人間の脳ミソのほうが見てみたいわっ！

**インド**　今度は うって変わって耳寄りな情報だ。銀座の**「ニッパーズギンザ」**で無料で脳波測定をしてくれるという話だ。ここは本来、日本ビクターのＡＶ商品のショールームなんだが、ビクターが「マインド・コントロール・ミュージック」というリラクゼーション用のＣＤを出してる関係で、宣伝の意味も含めてやってるらしい。

**ミカ**　ようするに「ウチのＣＤを聴くと、こんなに脳波が安定しますよ」ってワケね。

**インド**　まあ、そういうことなんだが、やらしてもらったら全然α波が出ないでやんの(笑)！

**ナベ**　それじゃ逆効果だって(笑)！

**ミカ**　インドマンは、いつも落ち着きがない人間だからね…ビクターの皆さん、余り気にしないように。ところで、新しいＴＶ電話システム**「Ｐ－ＶＩＣＳ」**って、いったい何なの？

**ナベ**　はい。今までのＴＶ電話の「ＴＶ会議システム」というのは通信衛星を使ってやりとりするシステムだったワケです。これだと衛星回線の使用料がバカ高で、フツーの会社はそう簡単には使えなかった。それをパソコンを使って特殊な装置で画像圧縮することにより、地上回線のデジタル通信網でリアルタイムの会話が可能になったんです。この方法だと通信料が**1時間400円**と、バカ安な上に、コンピュータのデータも同時にやりとりできるので、ＴＶ会議にはもってこいのシステムというワケです。

**インド**　う～む。ＧＴＶのバイト・ハットリの時給と同じくらい安いな(笑)。さて、今月の第10位にランクインしたのは**「ゲーム音楽コンサート」**だ！　すぎやまこういち氏が毎年やってるこのコンサートも今回で３回目だな。

**ミカ**　去年、私も行ってきたけど良かったわよ。「ドラクエ」のフルオーケストラアレンジなんて聴いててお股がゾクゾクしちゃったわ。

**インド**　何だよそれ(笑)!?

**ナベ**　じゃあ、最後にミカちゃんが好きそうなゲームアイテムを紹介しましょう。今月の期待外れは……**「スーパーチェアー」**で～す。これ、アメリカの某メーカーが発売したものなんだけど、簡単に言うと「椅子型のコントローラー」！　ゲームにつなぐと、アーケードの体感ゲーム感覚で遊べるというシロモノです。カッコイイでしょ？

**インド**　で、動くのか？

**ナベ**　まったく動きませ～ん(笑)！　でも座椅子の代わりに使うと楽だし、もっと他のことにも…むふふ。むふむふ…。

（ハミ出し情報）前にも紹介した「フジタヴァンテ」で「アンティークトーイセレクション」というイベントがあるぞ。百年以上前のイギリスのアンティーク玩具が展示され、ハイビジョンによる上映会もある。ハイテクの毒に侵された脳を、たまには休めてみよう！　7月29日～9月28日（但し8月14～18日は休館）☎03(3796)2486

---

## パソコン使用のTV電話システム
## 「P-VICS」




▲画面上のマルチウインドーに相手のカラー動画が映しだされる仕組み。１端末で最大３人の会話が可能。システム価格はコンピュータを別にして90～150万円。

画像帯域圧縮装置でデジタル化した動画を、ISDN（総合デジタル通信網）を使い１秒間15コマで送ることができる。これにより、今まで通信衛星を使っていたTV会議システムの約10分の１の値段（１時間あたり四百円）での通信が可能になった。予備校の通信教育などの用途にも使われそうだ。☎075-344-1321リブネット

## すぎやまこういち氏のイベント開催
## 「ゲーム音楽コンサート」



◀当日の模様はライブ録音され、ワーナーからCDアルバムとして11月に発売される。すぎやま氏のアレンジのダイナミクスは必聴だ!!

すぎやまこういち氏がアレンジしたゲーム音楽のコンサートが、今年も行われる。東京シティフィルハーモニック管弦楽団によるフルオーケストラ演奏で「マリオ」「ドラクエ」といったお馴染みのナンバーが演奏される予定だ。９月15日・14時～／昭和女子大学人見記念講堂。☎03-3498-1719・日本A&P協会

## 今月の期待外れ
## 「スーパーチェア」




▲こんなもんに座ってゲームやって、本当に楽しいんだろうか(笑)？「組み立て式なので持ち運びに便利」…どこへ持ってくってーんだよっ(笑)！

ニンテンドー、セガなどに対応する米製の体感チェアー。コントローラージャックに接続すると、左右についたレバーでゲームが楽しめる。「これに座ればあたかもアーケードの体感ゲームをやっているような感覚を楽しめます」という売り文句だが、別に椅子が動くわけじゃありません(笑)。ただ座るだけ…うぷぷ。

# TOP RACER

要注目ソフト先取り研究

1人プレイでタイムを縮めるのも楽しいけれど、やっぱりレースゲームの醍醐味は、ライバルとの息もつかせぬデットヒートにこそある。高性能のスーパーファミコンで思う存分、対戦レースがしたい。画面2分割型対戦ゲーム「トップレーサー」に、レースファンは注目だ!!




スーパーファミコン用ソフト
**トップレーサー**
■ケムコ ■近日発売予定
■8メガ ■価格未定

## トップレーサー来たる!

### ○月×日

㈱ケムコがスーパーファミコン用に、画面2分割・対戦型レースゲームを極秘に開発中との情報をキャッチする。

### ○月△日

ヒッポンスーパー！編集部宛てに画面写真と資料が送られてきた。タイトルは「トップレーサー」と判明。鮮烈な色彩で描かれた背景と、走行中でも見やすそうな各種メーターのレイアウトに納得する。しかし、仕事の合い間に様々なレースゲームで遊びまくり、「レース通」を自称するウルサ型の多い編集部。「レースゲームは操作性が命」「いや、スピードだ」「ゲームの雰囲気を盛り上げる背景のグラフィックこそが、最も重要な要素だ」と、「トップレーサー」の画面写真を囲んでレースゲーム談義に花が咲く。「やっぱり、実際に自分で遊んでみないと分からない」というのが結論。

### ○月□日

「トップレーサー」の宣伝を担当するケムコのHさんが、開発途中のROMを持って、編集部を来訪。ゲームの説明を聞いて、さっそく基盤むきだしのROMをSFCに差し込む。開発中だけに、草原と砂地の2コースしか走れないが、SFCのコントローラーを最大限に生かした操作性に何だか、ひと安心する。ライバル車を後ろから追い上る時の快感、アップダウンの激しさとスムースさなどに、いちいちド肝を抜かれる。1日も早く完成版を味わってみたい、と大きな期待を寄せることにする。





# これがTOP RACER5つの見どころやりどころ!

## 1 2画面での対戦に燃える






▲レースはやはり対戦に尽きる。ライバルの車を捉え、抜き去る時の快感は他の何にもかえがたいものがある。抜かれた時の悔しさも、また然り。

▲4種類の車は、それぞれ異なる性能をもつ。テクに差のある者とのプレイでは、あえて苦手な車で走ってみよう。ハンデをつけることで対戦はますますアツくなる。

## 2 変わりゆく背景に酔う





▲世界8ヵ国、計32のコースには、それぞれの国のイメージに合った背景が用意されている。草原、砂漠、雪山…。思わず車を止めて立ち止まりたくなるほどの美しさだ。

▲背景に見とれてばかりはいられない。コースの1部が工事中になっていたり、道路の真ん中に看板が立っていたり…。あらゆる妨害を切り抜けて優勝を目指すのだ。

## 3 高低差のある道を駆ける





▲あたかもジェットコースターのようにUP DOWNを繰り返すコース。これが非常に滑らかにスクロールするのだ。下り坂では思わずコントローラーに力が入る。

▲上り坂の途中で車を止めてみよう。車が後ろに向かって動き出すぞ。当然といえば当然のことだけど、ここまでこだわるスタッフの姿勢には感心させられる。

## 4 鮮烈なスピード感に狂う





▲車種によって差はあるものの、MAXスピードは200km/hを楽に突破する。抜き去った車があっという間に画面の後ろへと消えていく。ああ、恍惚の時。

▲坂の頂上から直線に入る瞬間、ギアをトップ、アクセルは全開に。跳ね上がるスピードメーター。流れ行く光景。このまま一気にゴールまで駆け抜けろ!

## 5 スムースな操作性に頷く







▲SFCの6つボタンを駆使すれば、MT(マニュアル)車の運転も思いのまま。操作パターンは4タイプ。1通り使ってみて、最もプレイしやすいものを選ぼう。

▲どうしてもMT車がダメな人はAT車をどうぞ。カップルでプレイして、彼氏はMT、彼女はAT、2人でランデブーなんてのもいいかもね。あー、うらやましい。

## TOP RACERに期待する!!

●スーパーファミコンが発売されて、もうすぐ1年が経とうとしている。しかし、その間に発売されたレースゲームは僅か2本。余りにも淋しい日々だった。レースゲームそのものに対する枯渇感。そして、対戦への高まる欲求。そんな気分を一気に解消してくれたのが、この「トップレーサー」だ。

さっきも言った通り、プレイしたのは、開発中のソフト。背景が2種しかない、車の選択ができないなど、様々な制限があった。にもかかわらず、そのクオリティの高さは、コントローラーを通してヒシヒシと伝わってきたのだ。

勿論、現段階では難点もある。コーナーの立ち上がりにいきなり出てくる障害物、コンピュータ車の意地の悪いブロックの仕方などだ。しかし、これらの問題は完成バージョンでは解決されているだろう。そしてその時には、「トップレーサー」はSFCレースゲーム暗黒時代の救世主として、僕等の前に登場することになるのだ。

「本格的カーレース宣言」
トップレーサー

# TOP RACER

## 強烈体感。

アイツを抜くのはオレだッ!
熱い走りで世界の32コースに挑戦。
SFC初の対戦レース、ついに誕生だ。





お問い合わせは
☎(0823)21-3300 コトブキシステム株式会社
〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号


SUPER Famicom®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
世界32コースに火花を散らす、
体感度100%の対戦レース。
ライバルがいるから、熱くなれるんだ！SFC初の対戦レースが、ついにケムコから登場。キミとライバルの走りを熱血同時展開、世界の32コースに挑戦しよう。4種類のマシンに、究極のドライビング・テクニックを発揮。あのレーシング・バトルの興奮を100%たたきこんで、キミとライバルにおくる。
対戦レース予告！
近日発売予定
KEMCO
ケムコテレホンサービス
北海道011-221-2698/東北022-221-8195
関東03-5269-9381/中部052-581-2340
近畿06-229-3258 /中国0823-24-9999
四国0899-45-0346/九州092-471-0700


SUPER Famicom®
縦スクロールシューティングゲーム
SHOOTING GAME
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
雷電伝説
RAIDEN DENSETSU
人気抜群のアーケードゲームが、装いも新たに
スーパーファミコンで、遂に登場!!
超高性能戦闘機"雷電"スタンバイ!
敵の要塞を撃破せよ!
激戦につぐ激戦!
クライマックスの連続!
執拗な敵の攻撃に君はどこまで堪えられるか?!
2人同時プレイ可能!
Toei Animation Co.,Ltd. 東映動画より1991年11月末発売予定 SHVC-RD 希望小売価格(税込み) 8,700円
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11白鳳ビル TEL.03(3200)8587代 ©東映動画/有限会社 セイブ開発 スーパーファミコン は任天堂の商標です。

# Hot Game Review

*Best choice for game players*

## ⬇編集部が注目する今号のソフト達



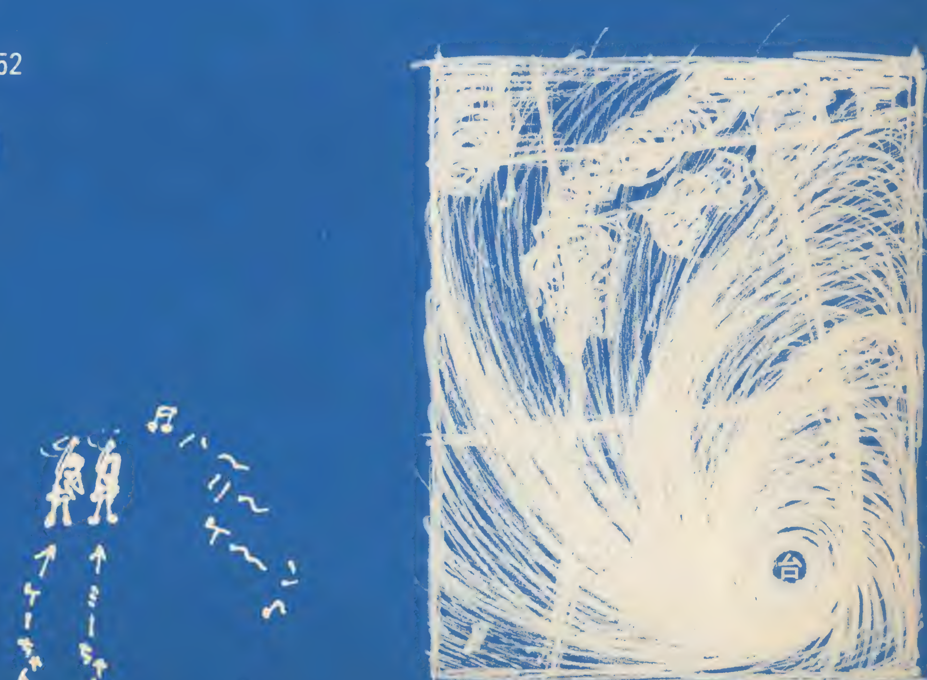



Illustration ACHIYA

SFC…スーパーファミコン／FC…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ GG…ゲームギア の略です。

# プロサッカー

文・野安ゆきお




■イマジニア■9月20日発売
■¥8000（税込み）

ヨーロッパで絶大な人気を誇ったパソコンゲームから移植されたサッカーゲーム。プレイヤーのスピードが驚異的に速いのが特徴。✚ボタンの他にはボタンをひとつしか使用しないが、パス、シュート、ドリブルなどの細かい操作が可能。また、初心者のために操作をやさしく設定することもできる。好きなチームを選んで戦うだけでなく、リーグ全体の総当たり戦、練習のみのモード、ワールドカップ優勝を目指すモードなどがある。もちろん2人での対戦モードもある。

●容量：4M
●ジャンル：スポーツ
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：2P対戦可





↑チームによって、強さは当然違う。パソコン版にはなかった日本チームもちゃんとある
←フィールドはとてつもなく広いが、縦パス2本、ほんの数秒で攻守が入れ代わる

## サッカーの本場から上陸

「この国で一番人気のあるスポーツは何ですか？」

という質問を世界各国でしてみると、返ってくる答えは「サッカーです」というものが一番多いはずです。多分、全体の7～8割の国がそう答えるのではないでしょうか。

残念ながら、日本は残りの2～3割に分類されています。サッカーというスポーツは、なぜか人気がないのです。某国営放送がワールドカップの放映権を買っておきながら、衛星放送でしか放映しないという暴挙に出ても、怒っていたのは一部のファンだけ、というほどに人気がないのです。

このことは、面白いサッカーゲームが少ないことと無縁ではないでしょう。サッカーの楽しさを知らない人にサッカーの楽しさを伝えるゲームは作れません。サッカーの魅力を知る人が少ない国では、いいサッカーゲームが登場する可能性は少なくなってしまうのです。

しかし、去年のワールドカップの熱狂冷めやらぬヨーロッパでは、サッカーの魅力を知る人達が、面白いサッカーゲームを作っていました。

そのゲームは、RPGやらシミュレーションゲームやらを押さえ、とうとうヨーロッパのコンピューター雑誌の年間ベストゲーム賞をいくつも取る大ヒットゲームになりました。あの『ポピュラス』よりも高い評価を与えた雑誌もあることからも、その人気がうかがえます。

ところが、日本と同じくサッカー人気の低いアメリカでは、そのゲームは人気を得ず、海外ゲームといえばアメリカ作品だと思い込んでいる日本も、そのゲームにあまり注目しませんでした。

そのため、ようやくスーパーファミコンに登場するようになっても、騒がれることなく発売が近付いています。海外での絶大な人気に比べると、あまりに静かなデビューです。

## 速すぎてもう大変

というわけで、日本に登場したサッカーゲームの中で、サッカーを愛している人達が作った初めてのゲームが、これです。

このゲームをやってしまうと、いままで遊んできたサッカーゲームが、サッカーのルールを借りただけのゲームに思えてしまいました。

こういう感覚は、最近では2度目です。1度目は『遥かなるオーガスタ』をプレイしたとき。「ようやくゴルフのリズムを感じさせてくれるゲームが出た」と感動しましたが、今回も同じ感動を味わいました。

どこらへんから〝サッカーの魅力〟が感じられるかというと、そのとてつもないスピード感です。プレイヤーの動き、ボールの動き、スクロール、流れるようなパス回し（COMのプレイを見て）、ゲーム展開、どれもこれもウソのように速いです。いままでのサッカーゲームが任天堂の『F1レース』だとすると、これは『F－ZERO』並みのスピードを持っています。

あまりに速すぎて、最初の頃はボールにさわることもできません。これは比喩でもなんでもなくて、初心者は本当にさわれないのです。ボールにさわれるようになっても、ドリブルがまた難しい。だから初心者同士の試合は、とにかくボールに突進して前に蹴る、というのを互いにやり合う、小学校の昼休みサッカーみたいになります。

ドリブルがなぜ難しいかというと、ドリブル中に曲がろうとすると、ボールはそのまま直進、プレイヤーだけが曲がってしまうという事態が発生するからです。ボールごと方向転換するのにはコツが必要なのです。

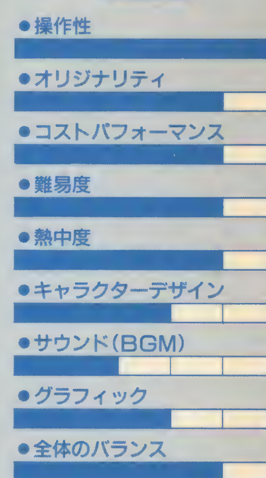
ドリブルに比べればパスやシュートはかなり楽。ただボタンを押すだけでいいですから。ただし、最初の頃はとんでもない方向にボールを蹴り出してしまうこと間違いなしです。

このように、最初は扱いにくく感じられるのですが、慣れてくると、かなり興奮するゲームに変身します。ドリブル、パス、シュート、チャージ、スライディング、チップキック（つまさきで高い球を上げる）、ヘディング、シザーキックなどなど、✚ボタンとボタンひとつで、いつしか多彩な動きが可能になります。こうなると、メチャ楽しいです。

難点を挙げるとすれば、練習がかなり必要なことでしょう。ボールを思い通りに扱うためには、かなりプレイ時間が必要なのです。

でも、それは対戦ゲームの宿命みたいなもの。『ファミスタ』でフライの捕れないヤツが、フライを捕れないから『ファミスタ』は楽しめない、とダダをこねてもしょうがないですからね。練習あるのみ、です。

## 評価表




スピード感とかリズム感という項目があれば、5点と言わず6点でも7点でもあげます。それほど小気味いいゲームです。操作性もいいです。よすぎるために歯応えが出たゲームに出会ったのは初めてです。サウンドの項目が低いのは、つまり、このゲームには音楽なんて必要ないわけで、実際BGMは消すこともできるし、でもBGMがあっても悪くない、という程度に評価したからです。けして音楽が悪いわけではありませんです。はい。（投入時間／6時間）

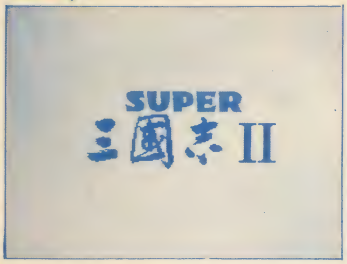


**野安ゆきお**
読者のみなさんから寄せられた山のようなラブコールにお応えして、ひさしぶりに登場の野安です。これからもゲーム愛好者のために、気合いの入った記事を執筆するつもりなので応援よろしくお願いします。というところで、問題です。私はこの文の中でいくつウソをついているでしょう。正解者には編集部から粗品がプレゼントされます（これもウソ）。

HOT GAME REVIEW

# スーパー三國志II

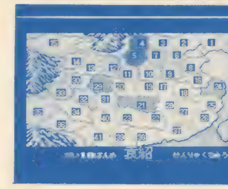
文・猪野清秀




■株式会社光栄■ 9月15日発売
■ ¥14800(税抜き)

光栄の本格的歴史シミュレーションゲームがいよいよスーパーファミコンにも登場した。その記念すべき第一作目は、太古の中国での英雄の活躍を再現した『スーパー三國志II』だ。自分の領土を開拓して豊かにする一方で、優秀な人材を集めて軍勢をつくり、他国に侵入し戦闘に勝って勢力範囲を広げていく。数多くの武将のドラマを自分の目で体験しながら、中国全土を統一していく、広大なスケールを持ったゲームだ。スーパーファミコンならでの機能も多数備わっている。

- ●容量：8M+256KRAM
- ●ジャンル：シミュレーション
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：バッテリー
- ●プレイ方法：12Pまで対戦可






↑領土全体が持ち主の色で塗り分けられているので一目で勢力が分かる
←一騎討ちのシステムそのものは変わらないが、やっぱりビジュアルは凄い

## やっと出たぞ、という感じ

スーパーファミコンが登場してからかなりの月日が経つけれど、パソコンやファミコンではもう超有名なシミュレーションゲームメーカーの光栄は、これまで一本もソフトを出していない。期待すべき一作目については「スーファミオリジナルのをはじめに出す」とか「グレードアップした移植ものだ」というような噂が飛び交っていたけど、ついにその真相が明らかになったのだ。心して聞くのだぞ、諸君。

なんと光栄のスーファミ第一作目は、パソコン版やファミコン版でも大好評を博している『三國志II』のグレードアップ版なのだ。

さてさて、ゲームの元になっている「三國志」という物語について少少説明しておこう。

時は今からおよそ1800年ほど昔の中国。内乱で荒れ果て、力あるものによって分割された中国を、一つの国にまとめようと数多くの英雄たちが現れた。日本の戦国時代のような状態だ。やがて国は劉備、曹操、孫権がつくりあげた国によって三分割される。そして中国を自分の物にしようと、知略を尽くした戦いが続けられるのである。

こんな時代の中国の歴史をまとめあげた「三國志」と、それを物語調にした「三國志演義」が後々に出来上がり、それが現在にまで伝えられている。NHKの人形劇や、横山光輝先生の漫画を通じて知っている人も多いんじゃないかな。『スーパー三國志II』はそんな時代のゲームなのだ。

## 『三國志II』が「スーパー」なワケ

『スーパー三國志II』は、すでにファミコン用に発売されている『三國志II』に手を加えたものとなっている。だから基本的にはファミコン版と変わるところはない。6つのシナリオの中から1つを選び、自分のプレイしたい英雄を選択してゲームは始まる。自分の国で開墾や治水工事を行って住民の信頼を得て、収入が増えるようにし、その一方で軍備を拡張し、また人材を得て軍事力もつける。計略を使って他国の力を弱めることも必要。充分な力がついたら、他国に侵入。敵国の軍勢との戦いでは一騎討ちや火計など、『三國志』ならではの戦闘が充分に楽しめる。時には敵対し、時には手を結び、他国との関係に気を付けながら、最終目標である中国全土の統一を果たせればめでたくハッピーエンディングというわけだ。

もちろん、スーパーファミコン用であるからして、さまざまな点がパワーアップしている。さすがスーファミとうならせるようなことばかりだ。

まずはグラフィック。スーファミ用に全面的に描き直されている。領土のグラフィックを見てみても、ファミコン版が国番号の横のブロックのみ色で区別されていたのに対して、スーファミでは領土内全部が持ち主の色で塗られている。これでどこが誰の領土かがすぐに分かるようになったね。

もちろん武将たちの顔のグラフィックもバッチリ。スーファミを持っててよかった、と感激して涙を流してしまうくらいによく描き分けられているぞ。顔を見ただけでその武将が誰かが分かるようになれば、君はもう立派な『スーパー三國志II』の専門家だ。

アニメーションだってバリバリだぞ。戦闘の時の一騎討ちでは、画面全体に戦い合う二人の武将の姿が表示され、まるで映画のように矛を振るい合う。思わず手に汗を握ってしまうのだ。いなごや住民の反乱などのイベントの時にも、夢にまで出てきそうなくらいの動きをしたキャラクターが中国全土をかけめぐる。特にいなごは気持ち悪いぞ（苦笑)。

## 血へどをはくまでプレイするのだ

「三國志」をテーマとしたゲームがいずれもヒットするのは、やっぱり物語で活躍している武将たちを自分の手で操ることのできる優越感と、ゲームの中で歴史を変えることに対する満足感を味わえる事に尽きる。『スーパー三國志II』では外交や計略で、他の勢力との駆引きを楽しむことができるし、共同軍や援軍までを含めて何万もの軍勢をマップの中で戦わせあうことだって可能だ。自分の好きな武将だけを集めて優越感に浸ることもできるし、友達をたくさん集めてのマルチプレイで楽しむのも面白そうだ。新君主を選んで自分の名前を入力し、プレイヤー自身が新たな「三國志」の物語を創ってもいい。自分だけの世界を広げることができる。それが『スーパー三國志II』なのだ。

## 評価表

- ●操作性
- ●オリジナリティ
- ●コストパフォーマンス
- ●難易度
- ●熱中度
- ●キャラクターデザイン
- ●サウンド(BGM)
- ●グラフィック
- ●全体のバランス

気になった点を一つ。数値入力の時に、上限以上の値を入力すると自動的に上限値にまで修整してくれる機能が無いと、少々面倒。先月の『ロイヤルブラッド』の様な配慮が欲しかった。

熱中度については言うことなし。「三國志」ファンなら、二日でも三日でも徹夜してほしい。コストパフォーマンスが2になっているが、これはプレイ次第でいくらでも上がる。死ぬほどプレイすれば、この値段でも安いくらいだろう。寝不足に注意。

（投入時間／約10時間）



**猪野清秀**

睡眠時間を削ってプレイしている『アドバンスド大戦略』のキャンペーンもいよいよ最終マップ。負けさえしなければいいのだが、敵の数があまりにも多すぎる。今まで育ててきた部隊がいともたやすく撃破されると非常に悲しい。新型兵器が完成しても、造るだけの予算がなかったりもする。ゲーム内でも貧乏だったりして。

HOT GAME REVIEW

FC

# 百の世界の物語

文・本山順一




■アスク講談社■8月9日発売
■¥6200(税抜き)

ファミコン初マルチプレーヤーファンタジーRPG。シナリオは3本あり、その中の1本を選択する。島の中の町や村などの配置や、終盤の展開などは、電源を入れる度にランダムで変化するようになっている。参加プレーヤーは4人までで、コンピュータに受け持たせることも可能。性格付けができるようになっていて、「まけずぎらい」、「みんななかよく」、「いじわるだいすき」、「せんとういのち」の4種類がある。最終目的をクリアするか、設定されたターンで終了する。

●容量：2M
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：70%
●バックアップ：なし
●プレイ方法：4P参加可





↑このように、NPCの性格付けが可能。その特徴は、イヤになるほどよく出ている
←プレーヤー同士の戦闘も可能。ときには、途中で別れたり、裏切ることまでできるのだ

## 面白けりゃ何でもいいのだ

ねえねえ、どうも符におちないんだけどね、DQⅢはさあ、よくわかんないんだけど、2メガであれだけの内容で、5900円だったんだよね。同じように、スーマリの1とかも、あの完成度で、かなり安かった気がするんだよ。それがさあ、ここ数年のソフトってさあ、値段もそうだけど、内容がさ、納得できないんだよ。

動きがスーマリ以上のもの、それか、スーマリにはない面白さがあるアクションとかね。こういう意識を持ってないのかねえ、最近のゲームメーカーは。スーマリ以降に作られたのに、スーマリ未満っていうのが腐るほどあるでしょ。ああいうのを平気な顔して出してて、恥ずかしくないのかねえ。

面白けりゃ、納得がいきゃあ、それがアクションだろうと、RPGだろうと、まったく新しいシステムのゲームだろうと、何だって、俺は買う気でいるんだけどねえ。やっぱりゲーム、好きなんだもんなあ。もっと楽しませてほしいよなあ。寂しいよねえ。あ～あ。

と、お嘆きのセンチメンタルな、ゲームブラザー、爺い、ゲーマー、普通のゲーム好き、主婦、ギャル、フリークスの皆様。お待たせ致しました。久しぶりの感謝感激雨あられ。

ジャーン、ジャジャーン。出たのですよ。新しくて、楽しくて、燃えるソフトが（火傷はしない）。

それが、アスク講談社様の、「百の世界の物語」だ。複数プレイをすると、もう楽しいのなんのって。

## ゲームする人が2人いれば絶対!!

イヤ、本当に、家庭内にファミコンをする人が、2人以上いるようなウチでは、ぜひ1本買ってほしいソフトだ。やっぱり、競争相手がいるゲームっていうのは、このゲームや、ファミスタのようなスポーツゲームに関わらず、楽しいもんだよね。特にこの「百の世界の物語」では、競争相手の性格付けが秀逸で、良くできている。「いじわるだいすき」なんか、本当に意地悪で、カラまれると面倒くさいことになってしまう。

システム的には、ボードゲームタイプのRPGという気がするが、その面白さは、どちらかというと、博打に似ているような感じがする。麻雀を知っている人にはわかると思うけど、「イースーピン待ちで、スーピンが来れば、リーピン、タンヤオ、サンシキ、ドラ1でハネるぞ。こいこいこい、やったー、つもったー」というような、ワクワクするような楽しさが、友達どうしでやると味わえるのだ。ゲームの最終目的は、始めからわかっているのだが、それにたどり着くまでの過程が(イベント、小クエスト)、様々に変化するし、最後でどんでん返しがあることもある。イベントも、自分が得になるようなものばかりでなく、やってみないとわからないものもあるし、小クエストも、引き受けたのは自分だが、クリアしたのは他人だった、という非常に悔しい思いをさせられることもある。このようなことに、一喜一憂しながら、にぎやかに遊べるソフトというのは、貴重なものだ。

## このゲームの流れ

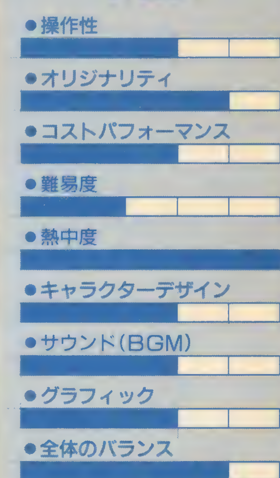
冒頭で、最終目的は提示されるが、プレーヤーは何も装備していないし、情報もほとんどない。まずは町や村に行って、装備を整え、モンスターや他のプレーヤーと戦えるようにしなければならない。人の集まる所には酒場があって、小クエストを与えてくれる。それをクリアすると、経験値やお金をもらえたりするのだ。

マップはブラインドになっていて、誰かが通り過ぎないと、どこに何があるのかわからない。プレーヤーの歩ける数は、レベルがアップするとどんどん増えてくる。アイテムはお金で買える物もあるし、イベントや小クエストをクリアしたときにしか入手できない物もある。このアイテムの特質もすばらしく、持っているだけで有利になるものや、町や村でしか処分できない不利なものもある。魔法は一種の特殊アイテムで、使うと失ってしまうようになっている。

経験値もあることはあるのだが、プレーヤーがそれを意識することは少ないはず。それだけ、バランスがいいということだ。強い敵キャラには、強そうなグラフィックが与えられているので、モンスターに殺されるということも少ないはずだ。逃げるのも、そう難しいことではないし。

色数がいくら増えようと、音が良かろうと、面白くないものは、面白くないんだよね。そういう点で、このファミコンソフトは、ゲームに興味のある人は皆、目から鱗を落としてもらいたい。おれは買うぞ、お金があれば（寒いよ～、暗いよ～）。

## 評価表




操作性は、一度「いどう」を選ぶとキャンセルできない、といった点が減点の対象。難易度は初めてやってみて、まったく、難しいとは思えなかった。熱中度は複数でプレイしたときを想定してのこと。3人、4人の場合は、熱中度2000くらいあげてもいいかもしれないときもある。まあこれは、プレーヤーの性格の問題だろう。キャラクターデザイン、サウンド、グラフィックに関しては、悪くはないという程度。デモはいい。

（投入時間／6時間）



本山順一

新要件機で300円を30倍以上に。じゃあ、たまにはデジパチでもと、400円が20倍以上に。なのに何故寒いんだ～、俺が悪い。一般台は面白いよな。小説は小林信彦が好きで、その他はほとんど知らない。いいモノがあったら教えてください。できるだけ文庫で。寝ころんでか、電車の中でしか読めないので、重いのはちょっと困るのだ。

# へべれけ

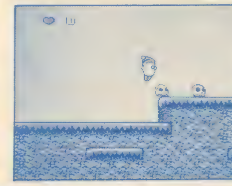
文・栗山ヨリ子



■サン電子■9月20日発売
■¥6200(税抜き)

コミカルな漫画風キャラクター〝へべ〟が主人公の縦プラス横スクロールのアクションゲーム。アイテムを捜したり、仲間を見つけたりしながら自分のもといた世界への出口を求めて不思議な世界を歩きまわる。敵を踏みつけることと、その結果できあがる顔のような物体を敵に投げつけることがメインの攻撃方法。アイテム入手や仲間の加入により攻撃方法が多彩化し、行動可能範囲が広がる。マップ自体は広いが行動順序はほぼ決まっている。

- ●容量：2M
- ●ジャンル：アクション
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：パスワード
- ●プレイ方法：1P専用





↑←ほのぼのとしたキャラクター。敵を倒すというよりも、こらしめるとか、どいてもらう、といった感覚になる。敵を踏んづけると顔みたいなものになるのも何となく変でユカイ

## へべれけの意味するもの

この夏は暑かった。だらりーん。本当にふにゃふにゃ状態であった。そこにきて久しぶりにやってきたゲームレビューのタイトルが「へべれけ」である。ぼわーん。私は、(酔拳アクションものだったりして、案外気合いの入ったゲームかもしれぬ)と、ムリやり深読みの想像をし、この倦怠感を追い払おうと努力した。

で、フタを開けてみたら、ファンシーアクションゲーム（FAG!?）ではないか！ガビーン。しかし、ファンシーといえどもサンリオ的なものではなく、「少年アシベ」や「ぼのぼの」などの少年漫画のアニマルほのぼのモノに通じるところがあり、むしろ男性から愛される世界なのだ。そして、タイトルである「へべれけ」は、その、ハラホロヒレハレ感覚を伝える言葉なのだ。

ではこの〝へべれけ世界〟とは一体、どういう世界なのだろうか？

まず、主人公の〝へべ〟は、ゲームの世界を離れても、人気爆発の可能性大の、いい味出してるキャラクターで、ポワンとした風貌が憎めない奴を演出しており、つまり、〝きゃわいいーっ〟とか言われるソレなのである。その上こいつは、全く無意味なポーズや動きを見せてくれる、なかなかサービス精神旺盛な、プロなのである。仲間となるキャラクターも個性的で、きちんとしたセールスポイントを持っている。特に長くジャンプのできる助左衛門という幽霊くんの浮遊感覚は心地よい。そして当然のことながら、皆とてもかわいい。敵キャラも、糞を落とす鳥～〝けらす〟などという、ちょっと安過ぎるありがちネタも入ったりしているが、まあ仕方ないか、と許してしまう。何故かといえばそれは皆かわいい、(コレばっかり）からなのである。

しかし、実はかわいいだけで押し通してしまったがために、このゲームはそれが徒となってしまったのだ。やはりかわいいだけでは済まされないのである！

## ズレが気になる

ストーリーを読んでみる。

「へべは時空の裂け目に落ちてしまい、悲嘆に暮れましたが、やがて気をとり直してもとの世界に帰るための冒険を始めます。」

時空の裂け目、つまりこのゲームのステージとなる世界は、特別広くない。どちらかといえば、こんなに狭いとは！なのである。そして冒険するぞ、というほどのスリリングなポイントもない。不思議な雰囲気もなく恐くもない、全く普通の場所なのだ。だから、何の問題もない平和な裂け目で悲嘆に暮れる主人公〝へべ〟という立場に説得力がない。その上〝へべ〟は、ガッツ（いい言葉だよね）のガの字もない呑気な奴なので、単に、かわいいキャラクターを動かす、操る楽しみ、快感はあっても、自分がへべになった気持ちで…という感情移入は困難で、どうしてもヒトゴトとなってしまう。それゆえもとの世界に戻す～ゲームを終了させるという意気込みも希薄になってしまうのだ。

この、画面の外側と内側、こちら側とあちら側のズレは、〝主人公と私〟という関係以外にもある。

ゲームには気持ちの良い、ぴったりくる速度があり、そこにはまると熱中度が増し、アルファー波飛びまくりの、〝恍惚の人〟になったりするのだが、残念なことにこの「へべれけ」においては、気持ちのよい波がなかなかやってこない。そして調子が出てきたな、といってもビッグウェーヴには育たない。うまく乗れない。ゲームの流れ、ゲームの波と私とがここでもやはり、うまく噛み合うことができなかったのだ。

## 次回作に期待！

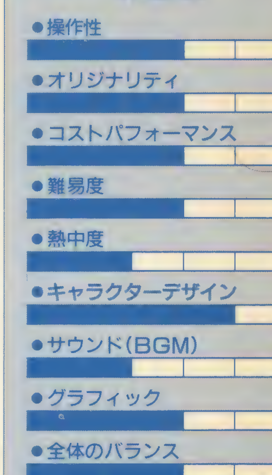
と、いろいろ書いてみたが、これは私が下手なために感じたことで、別の人であれば、そんなに違和感なく楽しめるゲームなのかもしれない。それに、決してつまらないゲームではない。ただキャラクターがあまりに良い出来なので、もったいないな、と感じたのだ。

私は、欲のない、争い事とは無縁と思われる、ぽわんとしたへべれけのキャラクターは、アクションゲームではなく、この際何の目的もない漂いの世界に住まわせてしまったほうが、ぴったりハマルと感じたのだ。奇妙で、ファンタジックな空間を造り出せれば、へべれけファミコンは成立すると思うのだ。幾つかのエピソードを巡り、進むのではなく、さまよいの時間を楽しむという形で。

ということで私は実験的でサイケな次回作を期待しています！

お粗末さまでした。

### 評価表




まず操作性。ジャンプだけでは敵を踏み潰せなかったり、特殊攻撃アイテムをうまく使いこなせなかったりして、はじめのうちは引っ掛かる部分があった。が、慣れてくれれば、キャラクターはなかなか思い通りに動いてくれる。その他、問題があるとしたら、難易度とストーリー展開の関係で、なんだかつまらぬ時間を作られて、熱中度が増さない。つまり全体のバランスが悪いのだ。良くも悪くもキャラクターで勝負のゲームといえるだろう。(投入時間／8時間)



**栗山ヨリ子**

本誌登場2回目。いゃー、ナベサダも良いけど、マイアミのジパロジャズのマリオのテーマも、夏は気持ちいいよねー、あの軽快なボンゴがいいんだよねーっと、一応選曲家の私は〝通〟ぶったりしているぞ！ ゲームミュージックもかけているので、衛星デジタル音楽放送・St・GIGAを聴いて下さいねー！

# バトルフォーミュラ

文・依田智雄

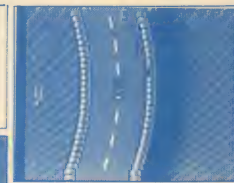



■サン電子■9月27日発売
■¥6200（税抜き）

サン電子のファミコンオリジナルのカーシューティングである。ゲーム自体は、しっかりとした本格派のシューティングで、ありがちな余計な要素などはふくまれていない。車ということでアイテムの中には、一昔前の漫画のように敵を滑らせるオイルなどがある。注目すべきは、圧巻である巨大なボスと、大胆な画像処理。特に画像処理という面では、スムーズな回転処理など感心させられてしまう。さあシューティングの腕に覚えのある人は、期待して待つのだ！

●容量：2M
●ジャンル：シューティング
●ROM完成度：100%
●コンティニュー：あり
●プレイ方法：1P専用





↑コーナーなどでは、このようにぐりんと疑似回転をしてしまう。回転自体もスムーズだ
←各面の最後には、巨大なボスが待ちかまえている。硬いうえに、逃げ場が少ないぞ！

## サンサンサンっとサン電子

サン電子である。そうあのＦＣ版ファンタジーゾーンのサン電子である。僕はサン電子が好きだ。古くは「アトランティスの謎」から、ＦＣ版の「アフターバーナー」、「メタファイト」なんてのも好きだ。何が自分をそう思わせるか？　それぞれのゲームは癖もあり、決して万人向けのゲームとは言い難いものがあるが、やはり作りのしっかりしたものは、プレイしていても気持ちがいいものである。

で、バトルフォーミュラである。タイトルを聞いたとき、流行のＦ１か何かのレースゲームかと思ったらとーんでもない。ゲームの内容は、シューティングっぐっぐ（残響音）。ガーン。カーシューティング？僕はシューティングゲームは、大好きだ。でも、いわゆる〝走りもの〟のシューティングってまともに面白いものなんて知らない。せめて許せるのが古いものになるが、「マッハライダー」ぐらいである。だいたい２つ以上のジャンルを兼ね備えようとするものは、どちらかのバランスが崩れてしまって中途半端なものになってしまう。うーん困った安請合いしなきゃよかった。まあとにかくやってみよう（ちと不安）。

## 心配無用！

別に失そうした人間が家族にあてた置き手紙ではない。そんなことはどうでもいい。

さすがはサン電子といったところか、先程述べたところが分かっているようで、ゲームの内容がシューティングに絞ってある。つまりありがちなタイムに追われることもなく、シューティングに専念できる。確かに自機は、くるま（car）である。でもレースじゃない。いいねえ。こういうんだったらシューティング野郎（上手なわけじゃないのよ）の僕も入り込み易い。ゲームは基本的には、縦スクロール。この基本的にはっていうのは、実は含みがある。それはなんとカーブにさしかかると、ぐりんぐりんぐにゃりぐにゃりと（そんなにおおげさじゃないけどね）回転してしまうのだ！だからどうしたって言われると困るけど、やはり見せ方は上手だなって感じるよ。よっさすがサン電子！なんかちょうだい（失礼）。

さて、そのシューティングだけど、操作は、Ａボタンでショット、Ｂボタンでショットの方向決定といった感じで、敵が多方向からせまってきたら結構大変と思ったら、パワーアップアイテムの中に敵の方向を自動的に追尾してくれるものがあるのでひと安心。

## よだちん下手だから

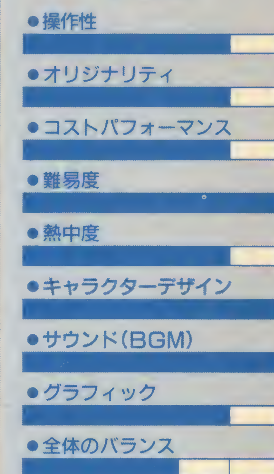
べつに自分でこんなことを言うほど僕のおつむは、イってない。たまたまこのゲームをプレイしてたら、人に言われてしまった。言い訳をするのではないのだが、はっきり言ってこのゲームは、難しい。なかなか先に進ませてくれないのだ。初めに述べたように、サン電子のゲームは、癖がある。それは分かっているのだが、言うのと行うのは別だ。つまりやる気もないのにやっちゃった的なミスがよくでてしまい、慣れるのにちょっと時間がかかるゲームだと思われる。まあ僕が下手って言えばそうなんだけどさ、下手は下手なりに難しい所を考えてみたので、ちょっとまとめてみた。

1　車ということで慣性がついてしまうので、操作に慣れが必要。
2　いくら自動追尾のアイテムがあるからと言っても、かなりパワーアップしないと辛い。
3　コースの分岐点などで気をつけていないと、壁というか、縁石というか、にぶつかってしまいダメージを受け易い。
4　プレイヤーがアウトになってしまうと、復活が難しい。

以上４点あげてみたけど、１、２、４については最近のシューティングゲームによくあてはまるものだが、ファミコンというマシンが大衆機と言われる以上、どんな人にも楽しめる様にせめて難易度の選択ができる余裕が欲しかったものである。

つまりは、コースをしっかりと覚えて操作に慣れてしまえばいいんだけど、やっぱりシューティングを苦手とする人には、両手放しで薦めることは難しいかな。また逆にシューティングの腕に少々自信のある人がプレイするとかなり楽しめる作品だ。自機のパワーアップも結構気持ちいいしね。とにもかくにも僕個人としてはお気に入りの1本ということで、興味の湧いた人もそうでない人も、機会があったら、１度プレイしてみて欲しい。ほいじゃそういうことで、よろしくと。

## 評価表




車を題材にしたシューティングゲームということで、通常のゲームには無かった要素が盛り込まれている。確かに今までもこういったタイプのゲームがなかった訳ではないがシューティングとしての成功例ということで、オリジナリティは、４。難易度は、ちょっと高めである。キャラクターデザインは、僕にとってはお気に入りなので５をつけてみた。やり込めば必ず先にすすめるゲームなので、一風変わったこのシューティングを楽しんで頂きたい。

（投入時間／６時間）



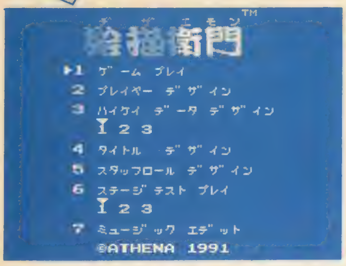
**依田智雄**
１ヵ月ぶりの御無沙汰です。えーだれこの人知らないなんて言わないでおくれよ。そう僕が1971年３月30日生まれ20歳バリバリ若さあふれる依田〝みんなのおもちゃ〟智雄です。例の鼻血の一件からもう２ヵ月も経ったというのにまだ編集部内では言われ続けてるという。これも愛されてる証拠と、いつまでもニコニコなんかしねーぞ。以上。

FC



# 絵描衛門

文・作山哲広

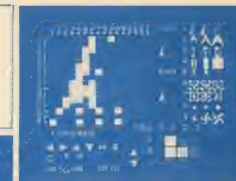



■アテナ■9月13日発売
■¥9800(税抜き)

縦スクロールのシューティングゲームを創ることのできるエディットソフト。製作可能なのは、全てのキャラクターデザイン、グラフィック、バックグランドミュージックとゲームに必要不可欠な所ほとんど。パワーアップ時の形態、オプションの形態などは、すでに設定されている。創ったゲームは、最高3ステージまでセーブできる。また、エンディングもメッセージが入れられるなど、シューティングファン必携もの。出そうで出なかったソフトだ。

●容量：1M+256K
●ジャンル：エディット
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





↑ドットをポツポツと打っていく作業はけっこう地道だが、これが第1歩なのよ
←PICK UP!のやつって実は俺が作ったやつなんだよ。お恥ずかしいこって―

## 絵描衛門工作日記 その一

モン月パン日

編集部に『絵描衛門』のサンプルが来た。かぶりつくようにROMを手に取り、マッハ1.5の速さでファミコンにさした。待ちに待っていた『絵描衛門』だ。さーて、まずはサンプルゲームで遊んでみるか。と舌舐りをしてプレイする。「フンフンフーン」なかなかだ。敵の動き、自機の動き、スクロール、全て納得のいく範囲だ。いくらゲームが創れると言っても、基本ができてないんじゃ作り甲斐がない。そういう点では満足のいく作りになっている。

モン月プン日

今日はついにエディットモードを使って自分のゲームを作ろう、と意気込む。敵の動きや背景は時間がかかりそうなので、それらはサンプルのデータをそのまま流用しよう。とりあえず自機を創ってからだ。自機は、サンプルのデータを呼出して、その上から書きかぶせていく工程で創る。これなら、どのグラフィックがどの役割をはたしているか把握しながら創れるからだ。ここで、「はて?」と思う。エディット、コマンド決定などが全てBボタンなのだ。これは、基本的に他のゲームとは逆だ。正直言ってちょっと使いづらいが、まあ、これも慣れでカバーだ。1キャラクターに最高3色しか使えないが、このくらいが創るには丁度いいかもしれない。俺は以前、パソコンで同じコンセプトのエディットソフトでゲームを創ったことがあるので、ドットやカラーリングには自信があるつもりだ。3時間奮闘して、自機、ショット、ミサイル、レーザーのパワーアップ関係と、自機のシールド、パワーアップアイテムとオプション、敵の弾、爆発パターンなど一通り創った。さ、次は敵キャラのエディットだ。敵キャラは、ザコが4種類、アイテムを出すキャラが1、ボスキャラ1の計6キャラクターが1ステージで創れる数だ。ザコは16×16の1ブロックだが、アイテムキャラは、4ブロック分の大きさで創れるようになっている。ボスは9ブロック分だ。こりゃでかい。これも、3時間ぐらいかけてやっと創った。

モン月ヌン日

さあ、いよいよ自分の描いたグラフィックでゲームをしてみようと思う。ジャジャーン「おおっ」けっこういいじゃん。動いてる動いてる。やはりここは他の人に遊んでもらうのが、エディターの極みだ。「ねもちん、ちょっと」「ん?」「やってみ」うーん、俺の創ったゲームを皆が遊ぶ。これぞ創造の嬉しさ!感謝感激雨ザーザー!雷ドッカァーン!みたいな(おおげさか?)。

## エディットソフト100点ランク

と、実際創ってみて感想をのべてみれば、「必ず遊べるゲームは創れる」だと思う。創ってる人は、自分のクリアできる範囲で難易度を設定するし、そのゲームを友達に遊ばせれば、「ここが難しい」などの指摘もしてくれて、そのゲームはだんだん遊びやすくなっていくにちがいないからだ。指摘されれば、エディットモードですぐなおせるので、買ってから「ひでー」とムカつく市販のゲームみたいにはならない(あたりまえか、こりゃ)だろう。それと、やはり自分でデザインしたキャラやグラフィックがゲームとしてなりたつのは、やっぱり嬉しいの一言。創っていて結構マジで描き込んでしまう。遊ぶも楽し創るも楽し。1粒で2度美味しいファミコンソフトなわけだ。

## 不満点を少し言わせてもらう

良いゲームでも、職業的に必ず見つけてしまうアラ。「ああもっとこーであればよかったのに」と思った所を書かせてもらう。まず、ステージ数。データ的な制約もあると思うけど、3面とはちと少ない。せめて5面はほしかった。次はパワーアップ関係。アイテムが出るのはいいんだが、ランダムはチョットいただけないと思う。出る順番が選べたり、決められたりできたらよかったなあ。最後に敵の攻撃パターン。いろいろ苦心しているんだけど、出すのは弾だけなんだよね。長ーいレーザーとかも撃ってきて欲しかったわん♡(おええっ)

## 購買のススメ

貝。じゃなくて、買い。

このソフトは、なかなか、いや、かなり良くできたエディットソフトなので、これを読んだ人または9号のPICK UP!を見て「欲しい」と思った人は、迷わず買って正解だぞ。値段が光栄なみだけど、それに値する内容だと思う。いいぜー。

## 評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

このソフトって評価とかできないんじゃないか!? うーん難しいぞ。どーしよ。とりあえず操作性は、エディット時のカーソルの動きがまあまあいいってか、オリジナリティは、このソフト自体の存在価値が高いのでこれくらい。

コストパフォーマンスは、やや高いかもしれないけど、光栄のゲームを買うとおもえば安いもの(光栄さん悪気はありません)だな。それ以下ってのは、自分の創ったゲーム次第だから、つけないでおくぞ。　(投入時間/26時間)



作山哲広

ちわっ!ここに出るんも久しいぜ。みんな元気にしてた? 話は変わって、新しい自転車を買った。MTB、8万。アルミパイプの太いやつ。ボディーがイエローで、フォークがパープル。新検見川か幕張で見かけたら声かけてくれい。石は投げないでくれよ。それと、ベンジャミンが部屋に来ました。なかなかいい植物で、一番気に入ってる。よいよい。

PC

HOT GAME REVIEW

# 聖竜伝説モンビット

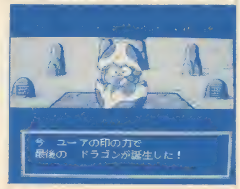
文・北枕　獲



■ハドソン■８月30日発売
■￥6800（税抜き）

基本に忠実なRPG。いわゆるドラクエタイプってヤツです。プレイヤーの役どころはモンビット族の大神官の息子で、たった一つ残された竜の卵をかえし、竜を育て、邪帝ギールを倒すことが目的だ。最初は１人だけど、竜、モンビット族のマーブル王女が加わり３人パーティになる。製作者の一人、榎本一夫氏が主宰するバナナグローブスタジオは、HIPPON SUPER！のレイアウトも担当している（お世話になってます。毎度、キタナいラフレイで、すんません）のだ。

●メディア：CD−ROM
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：100％
●バックアップ：あり
●プレイ方法：1P専用





↑愛情を持って育てれば応えてくれる。そこら辺は、実際の子育てと同じ（経験はないけど）だ
←〝ふつーのＲＰＧ〟だから、〝ふつーの人〟たちにプレイしてほしいのである

## 普通のRPGが好きっ!!

ＲＰＧが好きだっ！　と、あっちこっちで広言している。パソコンでも、ファミコンでも、エンジンでも、まじめに、とゆーか、しょっちゅー遊んでるのはＲＰＧばっかりだ（その割に、ちゃんと終らせてるゲームって少ないんだけどね）。

何でＲＰＧが好きなんだろ？　まず、反射神経なんて下品なものがいらない（ヒガミだね）ってことがあるな。こりゃ、大きなポイントだよね。どっちかってゆーと、仕事の合間の息抜きで遊ぶことが多いんで、努力や根性がいるものはパスしたい。となると、いっちゃんほーけた状態で遊べるのはＲＰＧなんだよね。

それも、だ。こっちがほーけている以上、アクションＲＰＧはパスだよね。３Ｄタイプのダンジョンのマップをセコセコ書くのもキライじゃないけど、これはこれで神経を使うんで、仕事明け、徹夜明けにはツラいものがある。

となると、私にとってベストのゲームは、奇を衒わないオーソドックスなタイプのRPGってことになる。いわゆる〝ドラクエタイプ〟ってヤツね。イヤらしくない謎解き、頭を使わない戦闘、カンタンな固有名詞なんてとこが重要なポイントなんだ。

## 待ってたんだ、こーゆーの

てなワケで『聖竜伝説モンビット』なのである。ＰＣエンジンでは、まだ数少ない〝ふつーのＲＰＧ〟なのだ。とーぜん、ハマった。ストーリーはしっかりしてるけど、謎は複雑じゃないなんて、理想的だ。

こーゆー一般的なＲＰＧが充実することが、エンジンにとって重要なことだと思っている（ＲＰＧに限らず、だな。そーゆー意味では、最近、ふつーのユーザーに狙いをつけてきたＭＤは、エンジンにとって脅威になっていると思うぞ）私は、こーゆーゲームが登場したことがうれしくてしょーがないのだ。

あまり考え込むこともなく、へこへことゲームは進んで行く。あー、気持ちいい。

なんて書くと、モンビットが何の変哲もないゲームだと思われるかもしれない。だけど、それは違うんだよね。前号で榎本氏が「ここがスゴイ！」とおっしゃっているよーに、いろいろな仕掛がある。

## 子育ての苦労!?

一番のウリは、とーぜん竜を育てるってことだろーね。この竜の成長、経験値によるレベル、大陸をクリアしたときの進化、ドーラの実をパラメータに振り分けることによるタイプと３通りがあるんだよね。

レベルアップや、進化ってのは、誰がプレイしても変わらないだろーけど、ドーラの実の振り分けで個性を出すってとこに惹かれる。まあ、今までにないパターンってワケじゃないんだけど、３本立てにすることでゲームとしての個性にはなってる。やっぱ、どの場合でも、成長すると嬉しいもんね。

でもね、このシステム、不満もあるんだ。竜は、大陸をクリアするたびに、卵、ベビードラゴン、チャイルドドラゴン、シードラゴン、ファイヤードラゴン、スカイドラゴンと進化していくんだけど、チャイルドになって、初めて戦闘に参加してくれる。つまり、最初の大陸は１人で、次の大陸はぴーぴー泣くだけのベビーのお守りをしながら、戦わなきゃいけないんだ。

ここでの苦労が、竜への愛情に昇華していくってことも、確かにある。確かにあるんだけど、ちょっと引っかかったんだよな。

最初の大陸をクリアするまで、竜は登場しない。そりゃ、多少の苦労は必要だろうけど、何かダマされたよーな気分だった。だって、竜は最大のウリなのに、数時間は会えないんだもん。かなりイラついて、先を急いじゃった。だからかなあ、最初の大陸で何があったか、あまり覚えてないんだよな。うーん、ちょっとソンした気分なのねん。

ベビー時代。すぐ泣く。最初のうちこそミルクを持ち歩いてたけど、あまりの頻繁さに、ついに泣き声が気にならなくなっちゃった。戦闘に参加しろとは言わないけど、泣くだけじゃなくて、一つぐらい芸があればなあ。この大陸も竜を成長させたい一心で、かなり急いじゃって、竜の泣き声以外の印象が薄いんだよな。

とは言え、気になったのはその程度（アクセスも、ちょっと気になったけど…）で、３つめの大陸からは、気持ちよくハマっているのだ。

結論。モンビットは〝ふつーのＲＰＧ〟が発展した形なのだ。まったく新しいタイプもいいけど、こーゆーのも必要だよね。

### 評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド（BGM）
●グラフィック
●全体のバランス

見事に平均的な評価になったけど、本文でもふれてる通り、モンビットは〝ふつーのＲＰＧ〟なので、これでいーのだ。〝ふつーのＲＰＧ〟だから、〝ふつーの人〟たちに遊んでほしい。その分、マニアには物足りないかもしれないけど。ちなみに「みつばち学園」のオーディションでトップになった井上麻美ちゃんがマーブル王女役で出演。モンビットのテーマソングで歌手デビューもするそーで、アイドルおたくも要チェックかもしんない。（投入時間／約20時間）



**北枕　獲**

妹が二人目を出産した。亭主は私と同い年だ。困ったもんである。
７月18日の後楽園ホール、全日のチケットを購入していたのだが、忙しくて行けなかった。困ったもんである。
ヤクルトスワローズは強いんだか、弱いんだか、よく分からない。困ったもんである。
とにかく、困った毎日なのだ。本当に困ったもんである。

HOT GAME REVIEW

# エルヴィエント

文・佐久間亮介

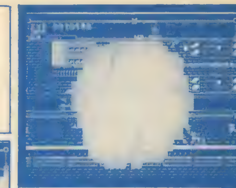



■ウルフチーム■9月20日発売
■¥8500(税抜き)

ウルフチームから、新作が発売されるぞ。美少女アネットが大活躍するキャラクター・アクションゲーム『エルヴィエント』がそれ。全8面で構成されており、各面の最後にはユニークなボスキャラクターが用意されているんだ。1920年代のアメリカが舞台となっているだけあって、ゲーム中にはあの有名なギャング、アル・カポネや、超高層ビルであるエンパイアステートビルなんかも登場するよ。

- ●容量：8M
- ●ジャンル：アクション
- ●ROM完成度：80%
- ●コンティニュー：あり
- ●プレイ方法：1P専用





↑まさに大爆発！ 見ているだけでも、スカっとするぜ。やっぱ、爆発はこうでなくっちゃ
←大ダコくん。こんだけデカイと怪獣だね。イルカに乗っている主人公が、トリトンみたい

## シューティング型アクションだ

『エルヴィエント』は、サイドビューの、キャラクター・アクションゲームだ。プレイヤーは、主人公である女の子アネットを操作し、ステージ内に仕掛けられた罠をくぐり抜けて行かなくてはならない。キャラクター・アクションゲームは、大まかに二つに分類することができる。まず一つ目は『スーパーマリオ』に見られるような、アドベンチャー型。これは広大なプレイ・フィールドを限なく歩き、そこかしこで見つけるであろう「発見」の面白さに比重をおいたもの。二つ目は、シューティング型。こちらのほうは前者とは違い、敵を倒す爽快感に、楽しさを求めたもの。フィールド上にも、もちろん楽しい仕掛けが用意されているが、ゲーム自体の面白さは、敵を倒して先へ進むことにつきるというものだ。『エルヴィエント』は、このうち後者のタイプにあてはめられる。主人公アネットは、ブーメランと魔法を使うことによって、自分から一定距離内にいる敵を、蹴散らしていくことができるんだ。次々と敵を倒す様は、プレイしていて気持ちいいぞ。スコアの重要性も見逃せない。敵を倒せば、当然スコアが加算される。このゲームでは、スコアは経験値という役割を担っており、これが一定値を越えると、主人公の体力の上限値がアップするようになっている。敵の攻撃などにより減少するこの体力は、ゼロになってしまうとゲームオーバーとなってしまうので、しっかりと得点を稼いで、体力を増やしておかなくてはならない。そのため、スコアのもつ重要性は、他のゲームとは比べものにならないほど高いのだ。

## ヴィジュアルを見ろ！

ゲームは全8ステージで構成されている。ぱっと見ると画面自体は、正直なところ地味な感じにしかとれない。が、敵などの爆発パターンは、とってもハデ。MDゲーム史上、最も大きな爆発かもしれないこれは、画面全体を埋めてしまうほどの大きさで、見ていて、とても気持ちがよくストレス解消にはちょうどいいかもしれないね。面が進めば、画面に入りきらないほどの大ダコなども登場し、グラフィック自体の地味さを、演出のハデさでうまくカバーしているよ。さすが、新しいもの好きのウルフチーム、しっかりと新しい技術を投入してきてる。抜け目がないぜ。

キャラクターだって、負けちゃいない。髪が風になびく様子や、振り向きかたなど、ぎこちなさを感じさせずに、スムーズに動いてくれるのだ。それもそのはず、主人公の動きとして用意されたパターン数は、なんと150パターンにも及ぶというのだから。これだけ用意してあるのだから、滑らかに動かなければ嘘になる。さらに、オープニングや各面の間などにはイメージグラフィックも挿入され、ゲームのストーリーを語る手助けをしてくれる。グラフィックに対する力の入れようは、同社のこれまでの作品の比ではないよ。グラフィック処理には、かなりのメモリを割いているんだろうなあ。

## メディアミックスによる展開

現在、ウルフチームは『エルヴィエント』のコミックを制作するなど、このゲームの世界をメディアミックスによって展開している。もともとアネットという女の子のキャラクター性が強いだけに、他のゲームよりも、コミックなどの展開も比較的に楽なのであろう。さらには、この秋に発売されるCD-ROM対応のソフトともストーリー的なつながりを持っており、これからのウルフチームの動向の布石的な意味合いも込められている。

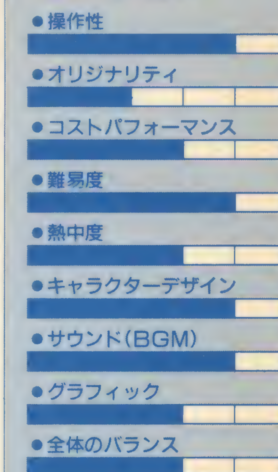
しかし、ゲーム自体が、そのキャラクターにおぶさるのは許されないことだ。残念ながら、現在手元にあるバージョンでは、どうしてもキャラクターに頼りすぎている感がある。

ボクたちがプレイしたいゲームは、単なるマルチメディアの一環としてのものじゃない。楽しく面白いゲームがプレイしたいのだ。

ゲーム自体が、しっかりとしたものとなれば、メディアミックスによる宣伝効果も伴なって、『エルヴィエント』とそれを取り巻く世界が、一層、確かなものとしてプレイヤーに感じてもらえるのではないだろうか。メディアミックスっていうのは、元となるものの欠損を補うのではなく、元となる世界を広げるための手段なのだからね。

もっとも、今回プレイしたのは、あくまで開発途中のもの。これから発売までに、ゲーム自体がどう変わっていくかは、まだまだわからない。みんなでウルフチームを応援しよう！

## 評価表




やはり美少女キャラクター路線を狙ってしまっている感があり、どうしてもオリジナリティにかける感があるのはしょうがないところかな？ キャラクターデザインは、アニメっぽい本格的なものとなっているよ。オーケストラヒットやハンドクラップの音が入ったサウンドは、独特のウルフ節なんで、すぐに気にいっちゃった。PCM音にノイズがのっちゃってるのは、どうしようもないよね。『ヴァリス』等が好きな人にはお勧めだよ。 (投入時間／6時間)



**佐久間亮介**
はじめまして、先月号から、こちらでもお仕事をもらうようになりました。よろしく。
夏です。夏といえば海。ここ数年、冬の海しか見たことない。誰か夏の海へ連れて行って……。そうそう、いま、シャープX68000芸術祭のスタッフとして日本全国に遠征してるんだ。開催予定地に住んでいるみなさん、おいしいものを食べさせてね。ぱーいっ。

GB



# ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド

文・鈴木一弘

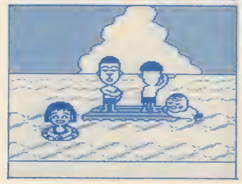



■タカラ■9月13日発売
■¥3800（税込み）

同社の『DXまる子ワールド』の第二弾。内容は前作とまったく違い、オムニバス形式の豪華三本立てアドベンチャーゲームとなっている。まるちゃんをはじめとするおなじみのキャラクターが、画面せましと活躍する楽しいゲームだ。ストーリーの内容は原作に手を加えたもので、原作を知っている人でも楽しくプレイすることができる。また、ゲームの謎解き部分も非常に簡単なため、アニメを見てるような感覚でストーリーを楽しめるようになっている。

●容量：1M
●ジャンル：アドベンチャー
●ROM完成度：100%
●バックアップ：なし（パスワード）
●プレイ方法：1P専用



↑これこれ、今やもうトレンドの、顔にタテ線のアップ。これがもろ本物らしいんだよね
←はなわ君やはまじなどの、愛すべきサブキャラクターもたくさん登場する。嬉しいねホント

## 期待してるよあたしゃ

いきなりまるちゃん口調で失礼したが、はっきりいってあたしゃ……違ったオイラは、『ちびまる子』のファンである。TVアニメの方は日曜の夕方6時からということで、パチンコ屋にいりびたっているため見ていないが、単行本は7巻まですべて揃っている。

まあ、そんなこたあ～ゲームのレビューになんら関係のないことだが、それだけオイラは『ちびまる子』のことを知っている、つーことだ。つまり、ゲームの内容がらしくない場合は、ズバリその部分をいい当てることができるというわけなんだな。やっぱりキャラクターゲームは原作のノリが楽しめなきゃ、ダメなゲーム、失敗作だからね。

## こりゃあたし好みのゲームだよ

で、実際にゲームをプレイしてみての感想だが、実にバッチグ～である。原作のノリをしっかりつかんでいて、非常に『ちびまる子』ちゃんぽいのだ。どんなところがというと、やっぱりなんていってもセリフのいいまわしだな。うん。まるでマンガを見てるような感覚で、ひとつ、ひとつのセリフが、テンポ良くポンポン飛び交うのだ。

それとゲームの合い間に効果的に出る、キャラクターのアップかな。何か重要な会話の場面や、ショックを受けたときなど、そのキャラクターの顔がアップになるのだ。たとえば、まるちゃんが教科書を忘れたりする場面では、顔にタテ線の入ったまるちゃんの顔がアップになる。そして、ガ～ンとショックを受けたような感じで「ど、どうしようたまちゃん、教科書を忘れちゃったよ」、みたいなセリフが流れるのだ。

こりゃいい。本当にいい。まるちゃんの世界がそのままつまったゲームだね。あたしゃ好きだよ、こういったゲームって。とにかく、『ちびまる子』が好きな人なら、このノリの良さはきっと気にいると思うぞ。

## とにかくあれだよね、あれ

アドベンチャーゲームってさあ、なんかコマンドつぶしの義務感ってのがあるから、すごくメンドーなイメージがあるじゃない。同じ手順で聞いてもダメだから、一回その場所を離れ、他で話を聞いてからもう一度来てみる、みたいなさ。でも、このゲームに関しては、そんなことは一切なし。話の筋に関係ないコマンドはまったく選べないから、コマンドつぶしも、話を聞く手順もまったくいらないのだ。

ただ単純にストーリーだけを楽しめ、難しい謎解きなんてひとつもない。これなら子供にだって簡単に楽しく遊べるってもんだ。キャラクターゲームはやっぱりこうでなきゃね。だからといって、低学年向けのゲームというわけでもない。さっきからいってるように、『ちびまる子ちゃん』のファンなら、ニヤニヤしながら楽しめるゲームってわけだ。

ま、なんだな。視覚と聴覚で楽しむマンガ、とでもいった方が早いかな。もっとシャレたいい方をすれば、最近ファミコン誌などでちらほら目にするようになった、『サウンドノベル』ってヤツだわな。うん。

だから、推理物などのこ難しいアドベンチャーが好き、謎が解けずに、気になって2日も眠れないけど、そこがまたいいんだ、な～んて向きには、ちょっぴりどころか、大いに物足りないかもしんない。

## まる子は欲張りな女である

でも、まあなんだな。このゲームとは関係のない話だけど、最近になって少しはまるちゃん人気も落ち着いてきたね。アハハ、あ～こりゃこりゃ（などとひとりで浮かれている場合ではない）。

一時期のまるちゃん人気は本当にすごかったもんな。ゲーム業界の方も、SFC、FC、PC、MDの各機種で、それぞれ1本ずつ発売される予定だし。あ、そうだ。今からチェックしておいて、忘れずに買わなきゃな。なにしろオイラはまるちゃんの大ファンだからな（どうせ忘れるくせに）。

でも、まるちゃんの人気ってこうして考えてみると、本当にすごいよなァ～。オイラもあやかってみたいもんだぜ。そんでもって御殿とかに住んじゃって、毎日ご馳走を食って楽しく暮らしたいよ（何バカなことを考えているんだか）。

なんかとんでもなく話が飛んじゃったけど、とにかくこのゲームはキャラクターゲームとしては合格ってことだ。でもって、結論はとゆーと、これから続いて発売されるゲームも『ちびまる子』の世界を原作に忠実に再現して欲しいなってこと。

### 評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド(BGM)
●グラフィック
●全体のバランス

操作性はわりと良く、コストパフォーマンスと難易度についてはこの評価が無難なとこでしょう。オリジナリティーに関しては困ったもので、意見は2分するだろう。原作をアレンジしてここまで見せてるんだから、オイラとしてはもう少し評価したいんだけどね。熱中度については人それぞれで、まるちゃんが好きならハマること間違いなし。キャラクターデザインとグラフィックに関しては、GBというハードで『ちびまる子ちゃん』の世界をここまで表現したってことでこの評価ね。(投入時間/6時間)



**鈴木一弘**

8月末に知り合いが結婚するんだけど、そいつがまたオイラ以上のKYON²ファン。祝電に「あなたに会えてよかった。今日子」と打ってやる、といったら大喜び。でも、もしシャレのわかんない人の目に止まったらどうすんだろう？ そんときはそんときだな。ま、せいぜい幸せになってくれよ松ちゃん。といっても、うちの松本社長じゃありません。

ユーザーズアイ

# USERS'EYES

読者レビュー

ゲームは楽し。が、また腹の立つことも多し。なけなしのお小遣いで買ったソフトが××だったりして。「私も言いたい」「一言あるぞ」　そんな読者のレビューコーナー、開設です。

SFC

## がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～

●コナミ●￥8800（税込み）●アクション

文・大阪府　長宗政男（18歳）

### マリオワールドに飽きた人。日本の名所を見たい人。この夏どこへも行けない人。そんな貴方にゴエモン

ゴエモンがスーパーファミコン初登場。'86年7月に第1作がファミコンで出て以来、実に5年間も続いて来た息の長いシリーズで、昔からのファンには懐しい。5年前に比べると、その間にずいぶん仲間も増えて、今回もエビス丸はもとより、コバンネコやヤエちゃんも引き続き登場する。

随分とにぎやかになったものだが、このにぎやかさこそ、ゴエモン最大の魅力だろう。マリオを正統派アクションとするならこっちはお笑いアクションとでもいおうか。マリオにもギャグの部分は多少あるのだが、ゴエモンは異常なくらいギャグに力を入れている。大体、エビス丸はどう見てもお笑いのために存在しているし、敵キャラは昔からギャグ丸出しだもの。

そんなわけで、すてえじ一。さすがにSFCだけあって、美しい町並みや表情豊かなキャラたちには感心させられる。ここの町並みは構造が単純なので、ボスの待つ目的地へも迷わずに到達できる。ボスキャラと戦う直前は真横視点スクロールのアクションに変化するが、そこの手前には妙にリアルな信楽焼きのタヌキが待っていて、ゴエモンを励ましてくれる。

ボスキャラの女幽霊はけっこう手強い。彼女を倒すには飛ばしてくる皿を弾き返さなくてはならないのだが、コントローラーの操作にまだ慣れていないうちは、思うように命中できないんだな、これが。キセルでブッ叩いたつもりが、ボタンの押し間違いでジャンプしたりしてさ。そんなわけで1ステージのボスとしてはいささか強敵だと思う。でも、女幽霊さんはかわいかった。エビス丸がホレるのも無理はない。などと思いつつ、すてえじ二へ……。

それぞれのすてえじでボスを倒したら、毎回異なる人や動物が次の目的地へのヒントをくれる。お調子者のゴエモンたちはまんまとそれに乗せられて、さらに遠くへと旅することになるのだった。

各すてえじのつなぎには、楽しいデモ画面が挟まれるのだが、これはスーパーマリオワールドそのまんま。後発だから仕方ないかもしれないが、もう少し工夫がほしかった。

そしてつなぎの後に入るすてえじ開始後のデモは、まるでアニメを見ているようで気持ちいい。オープニングの歌の後に出てくる今週のサブタイトルのような感じがうまく出せている。

内容の方も、各すてえじの特徴がはっきりしていてわかりやすく、いろいろ楽しいお店もわんさか出てきておもしろい。特に気に入ったのがアルバイト屋。3つのうちから選ぶのだけど、その中でもペンキ塗りがもうかる確率が高いと思う。的当ては金を捨てたいヤツがやるものだ。俺は全然当たらなくて、かえって損した。

ゲーマーにとって、楽しいお店といえばやっぱりゲームセンター。壁くずしなどができるのだが、極めつけはグラディウス！ステージ1が完全移植されていて、しかもマニュアルには遊び方まで載っていた(笑)。ついでにドラキュラの予告でも入っているともっと良かったかも。コナミという会社は、まったくもって変な所に力をそそぐのが好きなようだ。それもまた魅力のひとつなのには違いないけどね。

バラエティに富んだ各すてえじの中で一番とんでもないステージといえば、すてえじ三の遊園地面でしょう。いやもう、ここは遊ぶためにあるようなもの。初登場の競馬やくじ引き、絵あわせ屋などが全てそろってるし、ゲームセンターでは例のミニグラディウスがようやくプレイできる。見世物小屋では気色悪いエビス丸の分身踊りが見られる。

ここまでは良い。このゲームを買ってよかった、と思わせるようなサービスぶり。だが、このステージはボスと戦わずしてクリアできるのだった。ボスは大ダコで縦スクロールの橋をさえぎっているが、実はこいつの動きにうまく合わせると、するりと横をすり抜けることができる。

つまり、ここで遊ぶ気がなければ、さっさと橋を渡って次へ向かうことができる。うまくやればノーダメージで通過。へたすりゃ遊びすぎてすっからかん、なんてことにもなりかねない。どちらにしてもプレイヤーのお好み次第ということで……。

コナミはもとからグラフィックに定評のあるメーカーで、SFCでも格段に美しい絵を見せてくれる。グラディウスやドラキュラなら思わず唸るところだが、ゴエモンだとコミカルなキャラクターとリアルな背景とのギャップがおかしい。だけど、メッセージ表示ウインドゥが半透明なのはカッコイイ！　敵をキセルでブチのめした時の顔も面白いし、マリオとはまた別の意味で、プレイしていて楽しくなってくるゲームだ。

ところで、ゴエモンのパワーアップはキセル→長キセル→ヨーヨーとなっているが、なぜ最後がヨーヨーなんだろう。もう続編の出ないグーニーズのマイキーからもらったものだろうか。それはまだいいが、エビス丸のピロピロ笛は一体どこで拾ってきたんだ、ありゃ。

ゲームの中には、いろいろ個性的な敵キャラが登場した。特にボスは本当におもしろくて、プレイしていて笑い転げたくなったり、SFCならではの大胆な登場や攻撃法に感心させられることもたびたびだった。しかし、だからといって難易度が高すぎるなんてことはない。町でしっかり装備を整え、ベスト状態の旅日記をメモしておけば誰にでもクリアは確実といえよう。今回も2人同時にプレイできるが、上のプレイヤーが攻撃、下が移動を担当する「おんぶプレイ」は、ますますケンカが絶えなくなりそうな気がする。

ようやく数のそろってきたSFCソフトの中でも、これは吉本のお笑い芸人的なソフトだといえる。元気になりたい人には、オススメだ！



➡一作目『がんばれゴエモン！からくり道中』は61年8月発売だった



⬅3Dダンジョンに加え完全横スクロール面など実にバラエティ



➡誰にでも楽しめる定番ソフト。買って、ハズレることはないぞ

### 私の評価表

| | |
|---|---|
| 操作性 | B |
| 熱中度 | A |
| キャラクターデザイン | A |
| グラフィック | A |
| 難易度 | B |
| 全体のバランス | B |

総合点 88

選評　編集部に数多く送られてくる読者レビューの中でも長宗さんの作品はダントツにすぐれていて、読者レビューコーナーの一発目とさせていただきました。これからも送ってくださいね。

※「私の評価表」の評価はABCの3段階、総合点は100点満点です。

GB

# ジャングルウォーズ

●ポニーキャニオン●￥4800（税抜き）●ＲＰＧ
文・埼玉県 倉西誠一（23歳）

## 『ドラクエタイプ』と呼ばないでッ！ ゲームボーイRPGに「会心の一撃」!!

ゲームボーイ（以下GB）は今、間違いなくRPGがアツイ！ 嘘じゃない。期待の新作チャートの上位は軒並みRPGが独占し、発売スケジュールにもズラッと「外伝」が並ぶ。「どこでもセーブ」が当り前になったし、GBの「いつでも、どこでも、好きなだけ」という特性は、RPGでこそ初めてその真価を発揮するだろう。

さて『ジャングルウォーズ』、GBユーザーでRPG好きなら絶対買い。

プレイしていてまず思うのは戦闘が面白いということ。基本に忠実、極めてオーソドックスなシステムなのだが、攻撃回数1回の武器と2回の武器の使い分け（その武器に適したモンスターかどうかで与えるダメージがかなり違う）やGBのRPGには珍しく使える魔法、「サスケのトルネコ振り」も○×がいいタイミングで出てきてけっこう楽しい。「きのみ」の秀逸さはプレイしてみなければわからない。

バランスがまた絶妙に設計されている。都会を出て三賢者に会いにいくあたりがちょっと苦しいかなとは感じたが、ストーリーもどんどん進むし、大イベントと小イベントのつながりも見事で飽きさせない。そのあたりにもGBの「いつでも、どこでも、好きなだけ」という特性が大いに活かされている。実際僕もほとんど電車の中やバイトの休憩時間にプレイしていた。

しかしこのゲームほどスタッフに思い入れしたこともない。とにかく「ああ、ここはもっとこうだったんだろうな」と思わされっぱなしで、実現しなかったいろいろなアイディアが見えるのだ。マップもダンジョンも2倍はあっただろうし、うらないオババなんかもけっこう犠牲になったキャラクターなんじゃないかな。そういう豊富なアイディアを犠牲にしながらも、敢えて戦闘システムの充実を選んだ（のであろう）スタッフには拍手を贈ろう。既に作業が開始されたというパート2には本当に、熱烈に期待する。




➡キム皇こと木村初が、シナリオとゲームデザインを担当した

蛇足だが『ジャングルウォーズ』のゲーム評でも頻繁に使われていた「ドラクエタイプ」という意味不明な言葉、デザイナーもメーカーもプレイヤー自身も、もうそんな言葉に甘えるのはやめようよ。そんな言葉で納得してしまっては、さびしすぎるし、貧しすぎる。すくなくとも、このゲームには失礼だ。

### 私の評価表

| | |
|---|---|
| ストーリー | A |
| ゲームバランス | A |
| グラフィック | B |
| コストパフォーマンス | B |
| サウンド | B |
| 思い入れ度 | A |

総合点 90

選評 確かに「マリオタイプ」って言葉はあんまり聞かない。そう考えるとみんなドラクエに甘え過ぎてるのかも。メーカーもユーザーも、そして編集者もね。

SFC

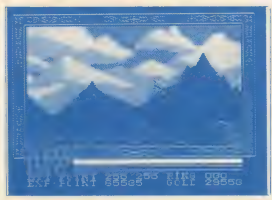
# イースⅢ～ワンダラーズ フロム イース～

●トンキンハウス●￥8800（税抜き）●アクションRPG
文・千葉県 古川和美（24歳）

## イースなんてきらいだった。でもそれは昔の話。今は誰よりもイースとアドルが好き

はっきり言って私はイースファンではなかった。なぜってアクションが苦手だから。ちなみにイースシリーズでPlayした事があるのは、ファミコン版イースのみ。半キャラずらして戦うところ等、アクションが苦手な私にとって、とれもうれしかった。グラフィックも当時としてはきれいだったしネ。でもザコ敵に比べて、中ボスの強い事。親指がものすごーく痛かったのを今でも覚えてる。だからファミコン版イースⅡがでた時も、流石に買う気がおきなかった。それから、何年かたってCDロム² を買った時も、ビジュアルシーンが豊富でイベント時に、肉声でしゃべると聞いていて、「すごいナァー見てみたいナァー」と思ったけど、やっぱり買う気がおきなかった。きわめつけは名作だから買った方が、いいヨォという周りからの声。しつこいったらありゃしない。まあそういうもろ² の事情ですっかり、アンチイースが1人出来あがったわけです。というのは今までの話。

じゃあ何でレビューに書くぐらい、スーファミ版イースⅢが好きになったかと言うと、まずその1。サイドビューだって事。サイドビューにした事によって完全なアクションになったから。アクションは苦手だったけど、Ⅰの頃から数年たてばいくらかテクは向上してるし、半キャラずらしなんていう中途半端より、サイドビューの方がアクションらしくていいと思う。その2は音楽。ウル² もんだった。とにかく聞いてもらえばわかると思うけど百人中百人いいって言うと思う。そしてその3は、操作性の良さ。悪けりゃ悪いでテクでカバーだけど、やっぱりいい方がいいもんネ。次はその4。ストーリーがものすごく良く出来てる。一難去って又一難だけど、そこがよしやってやろうジャンという気になっちゃう。だからワキ役の特にチェスターとかにも感情移入してしまった。



➡パソコンから、SFC、FC、MDへと移植された名作RPG

でもどんないいゲームでも欠点はあるもの。しょうがないけど。例えばアクションRPGなのに、あまりRPGしてないとか、最後の大ボス以外は簡単すぎるとか。でもそんな欠点なんか長所の方が多いから、みんな帳消しになっちゃうぐらい、とーってもいいゲーム。まだPlayしてない人は借りるなり買うなりしてほしいナァ。絶対いいゲームだから。そして私が味わった感動を1人でも多く知ってもらいたいナァ。

### 私の評価表

| | |
|---|---|
| 操作性 | A |
| 難易度 | B |
| サウンド | A |
| 熱中度 | A |
| ストーリー性 | A |
| グラフィック | C |

総合点 90

選評 ピーマンとかニンジンとかの食わず嫌いと同じように、ゲームでも、単にやらず嫌いだった、というのはよくあること。もっと早く食べておけば良かったという、嬉しい感じが伝わってきました。

## レビュー大募集!!

HOT GAME REVIEWの読者バージョン。力作をお待ちしております。

本コーナーでは、読者の皆様からの投稿をお待ちしております。'91年7月以降に発売されたソフトで、プレイしてみて面白かったもの、感心させられたもの等について以下の指定に従ってレビューしてください。
- 本文は19文字で50行。
- 小見出しはつけず、かわりにノリのいいキャッチコピーをつけてください。19文字で2行までです。
- 6つの項目についてABCの3段階で評価し、そのうえでゲーム全体の総合点をつけてください（100点満点）。項目は、「Hot Game Review」の評価表のなかから選んでくださっても結構ですし、自分で考えてくださっても構いません。

本誌のライターがレビューしなかったソフトや、余り話題にはならなかったけれど個人的に思い入れのあるソフトの方が、掲載率は高いかもしれませんよ。12月号分の締切は9月末日です。採用者には当社規定の原稿料をお支払い致します。
〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
HIPPON SUPER！編集部「ユーザーズアイ」係

# HYPER FANTASY

## 特別企画：驚異のファンタジーノベル

# 10月登場!!

今泉基のイラストが発端だった。
肌を鱗に覆われた爬虫人類たちが
恐竜に跨り、荒野を駆け巡る——。
その世界に衝撃を受けた榎戸洋司
が、彼らの生き様を書き下した！



# 爬虫類戦記

はちゅうるいせんき

●今泉基・原作・イラスト
●榎戸洋司・著
●A5変形版・256ページ
●予価1100円
●10月発売予定

近刊予告!!

## REPTILANT ARMY THE CONQUEROR OF EARTH

## 発達した胸の筋肉、突き出した逞しい顎、そして太く長い尾——これは爬虫人類の物語なのである



天を見上げるその容貌は、まさにトカゲそのものであった。

左目の上には裂傷の跡があり、その無表情な顔を一層索漠たるものにしている。

だが、その赤い双眸には、情念の輝きが宿っている。

やがて男の瞼は、まどろみに、ゆっくりと閉じられていく。

今泉のイラストに衝撃を受けた榎戸は、憑かれたかのように長編を書き下ろした。それは、戦乱の世に生きる爬虫人類たちの群雄割拠の物語である。

骨太なストーリー、スピード感溢れる展開、そして力強い文体——読みはじめたら最後、もう後もどりすることはできなくなる！

# ひとりで七人を相手にする男



男は、とつぜん体を起こした。

耳をすまし、眼には警戒の色を浮かべている。

何かが、オアシスに近づいてくるようだ。

まだ、遠い。

普通の者ならば、それは感知できないほど離れた場所を移動している。

だが、戦士としての男の知覚には、それは的確に捉えられていた。

まだ、遠い。しかし、それは確実に近づいてくる。

男は木の影に隠れ、そいつへの警戒に油断なく身構えた。

こんな時刻に、こんな場所を訪れるようなやつは、どうせまっとうな者ではない。

やがて、そいつ……いや、そいつらは月明かりでも姿がわかるほどに近づいてきた。

馬賊の一群らしい。

七人ほどだ。

——それは、我々の住む世界とは異なっていた。剣と魔法——力こそが法である蛮人たちの征野。だが、一言で「異世界もののファンタジー」とくくってしまうべきではない。

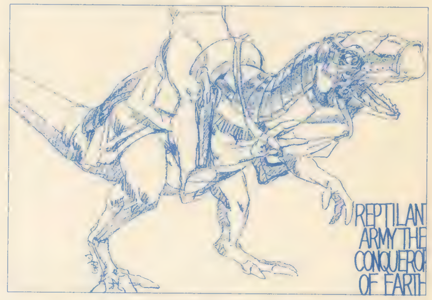
爬虫類戦記——。

キミは、このタイトルから何を想い、感じるだろう。それは、きっとグロテスクなものであるに違いない。爬虫類たちが剣を手に、魔道を知に、力の限り戦い続けるイメージ。それは、ある部分では正しいのだが、他の部分では正しいとは言えない。

まずは、見てほしい。

この4ページに渡って掲載されている今泉基によるイラストを。これらは、小説から生まれたイラストではない。小説を生んだイラストなのである。

彼らは四肢を持ち合わせた、いわゆる人型の爬虫類だ。しかし、亜人類ではない。その世界では、彼らこそ人間。鱗に覆われた肌、




太く長い尾は、身体的特徴にはならないのだ。

ああ、もう一度見てほしい。

人間とは、あまりにもかけ離れた爬虫類たちを。気味が悪いというそれだけでは済ませられない魅力を感じないだろうか？　見つめているだけで、胸がドキドキしてこないだろうか？

見よ、彼らの体の線の美しさを！

ラフスケッチにも関わらず、彼らの鱗の鈍い輝きが感じられてくるはずだ。「爬虫類戦記」は、異・異世界ファンタジーなのである。

# 地響きと共に、砂煙が舞い上がる首からは血が流れ、その闘冠が外れる



血に染まった獲物を目の前に、しかし不思議なことにアロサウルスは、アンガンチェルの言葉に素直に従う。

その間にも、グスタバスは武器を振り回しながら、近づいてくる。

……ひゅんひゅん……

鎖が恐ろしい力を漲らせて、音をたてる。

その回転に巻き込まれるだけで、体はバラバラになってしまうに違いない。

——一撃で決めるつもりだな。

アンガンチェルは腰の長剣に手をかけたが、

ニヤリと笑うと、背中の棒を抜いた。
所詮、剣で受けられるような代物ではない。

「爬虫類戦記」には、激しい戦いの場面がところどころに見られる。そして、それは人間対人間では不可能なタイプのものなのだ。

例えば、映画や漫画などのメディアでは視覚的な部分が有利に働いている。前者はＳＦＸを駆使し、後者では構図などに凝り、人ならざる者の存在や動きを表現している。楽しんでいる間はそれが作り話であることを忘れてしまうほど熱中してしまうのも、そういった技術的な面に負うところが大きい。

ところが、それが小説となると違った手法が要求される。読み手にリアリティを感じさせることができなければ作り話は作り話でしかない。凄まじいまでの跳躍力や破壊力も、読者には伝わってこない。それではいけない。

「爬虫類戦記」は、登場人物たちを爬虫人類とすることで、人ならざるものの凄まじさを表現し、成功した。人間なら「おや？」と思うところも、これならば納得がいく。

加えて、短いセンテンス。改行を多く設定し、スピード感もある。読みはじめたら最後、息をつくヒマもない展開に時間を忘れ、気がついてみたら読み終わっていた、ということになるであろう。ゲームの中にしかないと思われていた幻獣世界を体感できるノンストップ・ファンタジーなのである。

もちろん「爬虫類戦記」は、戦うだけの小説ではない。陰謀と欲望、友情と激情が複雑に交錯し、ストーリーを奥深いものにしているのだ。さらに彼らだって恋をする。グロテスクと思われがちだが、そのようなことは、まったくない。人間のボクたちの胸をしめつけるような男と女のドラマだって忘れていないのである。

「砂を目に叩きつけられ、どうもよく見えない。泉で洗ってくる」

そう言って泉に行きかける男の手を娘はつかんだ。

「そのまましゃがんで」とタリダは言った。「大丈夫、そのまましゃがんで」。

娘の言葉に、男は素直に膝を曲げた。

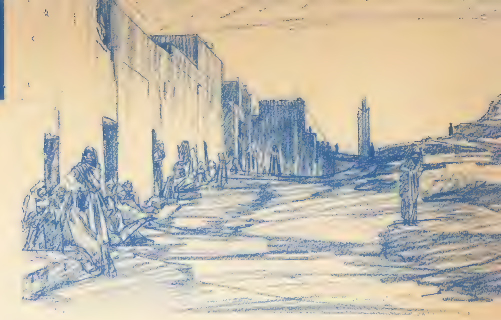
タリダは、男の目を、自分の舌でやさしくなめた。

「こんなことをしてもらったのは、初めてだ」と男は言った。

「私もよ」と、タリダは男の耳元でささやいた。

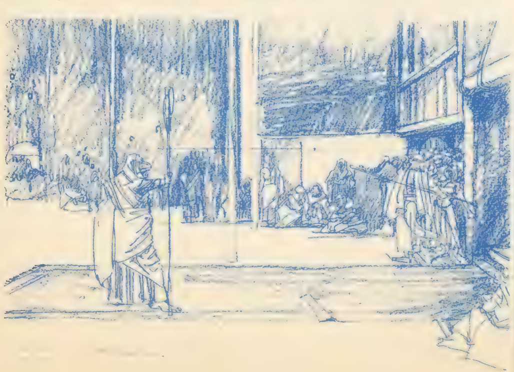
――と、このような感じだ。

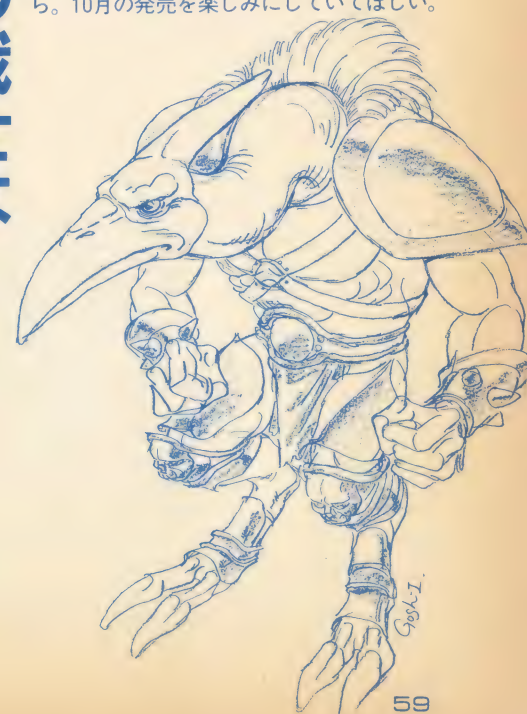
他にもあるのだが、ここでの紹介はやめておこう。おもしろい部分を抜き出すのは簡単なことだが、そういった文章なり場面は小説中での出会いにこそ意味があるのだから。10月の発売を楽しみにしていてほしい。



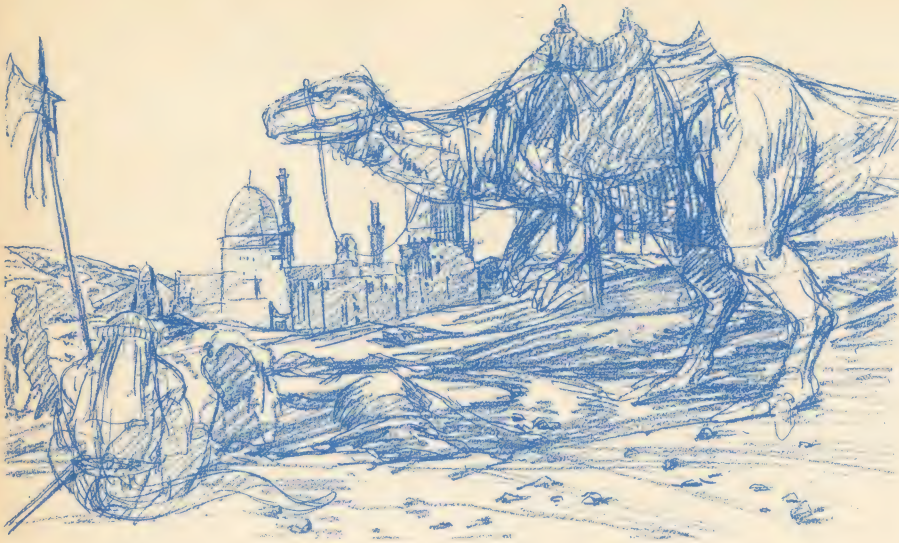


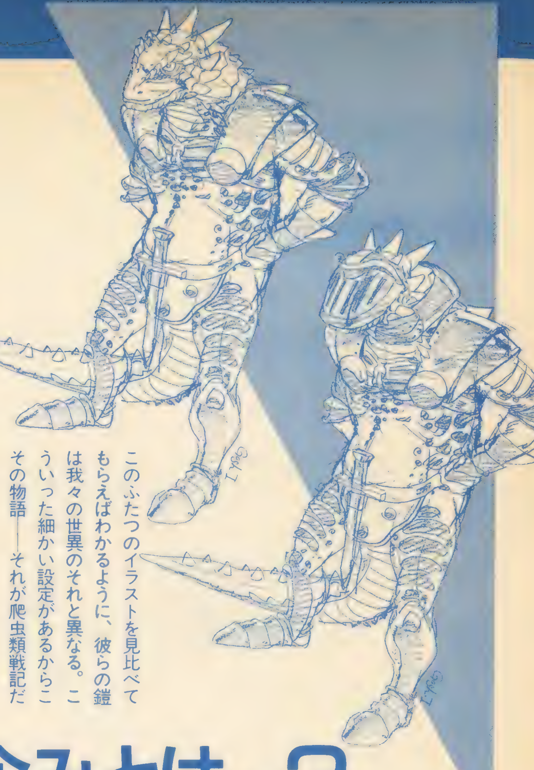
# 旅の戦士は伸縮可能な棍"陽徹"を使った特殊な武術を体得、仮面馬賊へと闘いを挑む。彼の名はアンガンチェル。





**驚異の書き下しファンタジー小説「爬虫類戦記」10月発売！(予価1100円)**





このふたつのイラストを見比べてもらえばわかるように、彼らの鎧は我々の世界のそれと異なる。こういった細かい設定があるからこその物語――それが爬虫類戦記だ

# 増えゆく不眠者の謎。呪術者の企みとは‥？

「なぜ呪術師になったんだ？」客である少年は尋ねた。

「覚えてないわ。もう、ずいぶんと昔のことだもの。あなた、前にも同じことを尋ねたわね」女は蓮っ葉な態度で答える。

「なら、どうして呪術師を続ける？」

「他にどんな生き方があるっていうの、私に？」

「そうしているとさ、本当に、ただの若い娘に見えるね」

「死んだ母がよく言ってたわ、〝女の価値は全て目に映るもの〞だと」

「女か……君は本当に女なのか。女の姿をした、なにか他のものじゃないのか？」

「そうかもしれない。だとしたらこの世界もまた、ただ世界の姿をした、なにか他のものなのでしょう」

女――メディスは、気だるそうに起き上がると、その若く、瑞々しい裸体を黒衣で包んだ。無粋な会話で、せっかくの気分が台無しになったと、その態度が言っている。

もはや、何も言うことはない。ここまで読んでくれたキミなら、わかってくれるはずである。驚異のハイパー・ファンタジーノベル「爬虫類戦記」。その凄まじさを体感できる日は近い。10月まで待ってほしい。その期待を裏切らない自信がある。



## 作者・榎戸洋司が語る「爬虫類戦記」

REPTIRANT ARMY THE CONQUEROR OF THE EARTH の十数枚のイラストをゴッホ今泉氏に見せてもらったのは昨年のことである 肌を鱗に覆われた爬虫人類たちが恐竜に跨り、荒野を駆け巡るその世界は、エキゾチックな、蛮人たちの征野だった そしてまた人間とはあまりにもかけ離れた容貌の彼らは、しかしこの流麗な線ゆえに、強く人間性を意識させるキャラクターでもあったのだった 彼らの物語を書いてみないか、という誘いをうけた時、僕は二つ返事で承諾した 物語は、すでにあった戦乱の世に生きる爬虫人類たちの群雄割拠の物語である 同時にまたそれは、絵という鏡に映し出された、僕の生に対する情念の投影図でもあったのだ これは巨大な敵と戦う、単純明解な英雄の物語である



# HiPPON! メディア場外乱闘



担当：元宮秀介
「明日は明日の風が吹く」そう！ 唐突に登場したこのコーナー 求む！ 新情報そして御意見、御希望、御[illegible]!!

突如出現したこのコーナーは、ゲーム関連に限らずあらゆるメディアの情報を紹介するページだ。みんなの反響が大きければレギュラー化する（かもしれない）ぞ!!

## Event まずはご存じ鈴鹿8時間耐久！

もうすっかり真夏の定番イベントと化した感がある鈴鹿の８時間耐久ロードレース。同時に併催される4時間耐久がレーサーを志す若人たちの登竜門となっているせいか、最近では甲子園の高校野球と並び称されるほどの社会的認知と人気を獲得してしまった。共通項は血と汗と涙と友情、らしい(笑)。

知らない人のためにざっと８耐を説明しよう。２輪のレースというのも４輪と違わず耐久とスプリントという区分がある。スプリントの方はＧＰという４輪でいうとＦ１にあたるクラスがある。８耐はスプリントのレースとは別の枠組みの中で行われるが、ＧＰを走っている世界レベルのライダーたちも多く参加するため、２輪や４輪の日本ＧＰと並んで日本で行われる国際的なレースのひとつになっているんだ。



国際的なレースともなれば当然のことながら大規模なものとなる。人々の注目度もスクーターの草レースの比ではない。となれば、その宣伝効果の大きさに着目してレーシングチームをスポンサードする企業も出てくる。

そして、我らがゲーム業界もその例外ではない。今回の８耐には日本コンピュータ・システム（メサイヤ）とアイレムがエントリーしていたのだよ実は。諸君、知っていたかね？　そうなると、他業種の名だたる大企業がひしめく中、我々としては思わずＮＣＳとアイレムに声援を送りたくなってしまうではないか。

で、結果はというと、『プライベートチーム、ワークス勢をしり目に奇跡の快走！　新進ゲームメーカーチームが演じた真夏の夜の夢！』なーんて見出しが付けられるようなら良かったんだけど、マァ、現実は現実。筋書きのないドラマもそうそう奇想天外な展開になることはなく、青森県代表の高校がＰＬ学園に36対０で勝ってしまうというシナリオでは、これは筋書きのなさ過ぎるドラマ。結局、チームＮＣＳ・ＯＶＥＲはエントリーした２組がそれぞれ、91周と118周でリタイア。ガス欠や転倒があったにもかかわらず、熱の入った走りを見せてくれたのに、終盤を目前にして完走を断念しなければならなかったのはとてもダンネンだ。

だが、『レーシング魂』発売直後で意気揚がるチームアイレムが見せてくれました！　エントリー２組が周回数145、142周でそれぞれ〝完走〟！　数回の転倒のピンチをなんとか凌いでまさに『魂』の走り。ゲーム業界の人間にとっちゃ、頼もしい限りですな。



↑チームＮＣＳ・ＯＶＥＲは惜しくも完走できなかった。来年に期待したいところ

ともあれ、ゲームメーカーのモータースポーツへの参入はこのところのトレンド。これからもみんなからの要望があれば、関連情報をどんどん紹介して行くぞい。






| 順位 | ライダー | チーム | 周回数 |
|---|---|---|---|
| 1位 | W・ガードナー／M・ドゥーハン | OKI HONDA RT. | 192 |
| 2位 | K・マギー／D・チャンドラー | ネスカフェＲＴ．ヤマハ | 189 |
| 3位 | C・フォガティ／S・ヒスロップ | クノール・カップ・スープRT. | 188 |
| 38位 | 有田彰博／広瀬正幸 | チームアイレム | 145 |
| 40位 | 中川勝也　瀬野宏 | チームアイレム | 142 |

# Music ゲームミュージックは今が旬

耳の早い人はもう知っているかもしれないけど、このところゲームミュージックの分野がモコモコと盛り上がりを見せている。もともとゲームミュージックというと、相当なゲームオタッキーが、それゆえにCDまで買ってしまうということで成立していた、いわゆる〝あなたの知らない世界〟だったワケだ(笑)。が、ドラクエシリーズで空前の商売をしているエニックスが出したドラクエⅣのCDの売上げが60万



ALFA LYRA

枚(!)ということからもわかるように、ゲームミュージックは徐々にではあるが、一般的なファンをも取り込んで独自の市場を成熟させてきたのだと思わず真面目な口調になってしまったスマン。

とマァ、そんなことを裏付けるかのように、猿、スマン、去る7月30日に『ゲームミュージックフェスティバル'91』が東京・中野サンプラザで開催されたのだ。このイベントは、各ゲームメーカー所属のサウンドチームが人気ゲームのBGMをライヴで演奏、競演する



GAMADELIC

というもの。第1回目の開催だった昨年がチケット発売1週間で完売ということだったので、今年の盛況ぶりはもう推して知るべし。

出演バンドは「S. S. T. BAND」(セガ)「GAMADELIC」(データイースト)、「J. D. K. BAND」(ファルコム)、「矩形波倶楽部」(コナミ)、「ALFH LYRA」(カプコン)の5バンド。会場に来ていた〝キッズ〟たちは既にお目当てのバンドがあるようで、そのバンドの登場となると、忘れかけていた〝バンドブーム〟のノリが突如現出したりする。前方の席が開演と同時に総立ち状態になるという〝本格的な展開〟に、クールなコンピュータ・サウンドを予想していたむきは思わず目が点になったという。



矩形波倶楽部



というワケで、レコード店の棚に新たなジャンルを作ってしまいそうな勢いのゲームミュージック。これからどう展開していくのか気になる所だけど、しばらくはちょっと目が離せないジャンルになりそうだ。ゲームミュージックに関するご意見、ご希望、文句苦情があったら、是非ともお便りをくれい。



S.S.T.BAND

## CDシアター・ドラゴンクエストⅠ




ENIX
発売中
定価¥2800(税込み)
イラストBOOK付き

いろんな形で手を変え品を替えCD化されるドラクエシリーズだけど、今回は一風変わった〝CDシアター〟としてお目見えだ。これは演劇のようにシナリオ化されたストーリーを声優の声とBGMで展開して行くもの。早い話が映画から画面を取って、替わりにイラストBOOKを付けたものだ。音声の質は素晴らしく、サラウンドで聴くとまさに映画館にいるような臨場感が味わえる。動く画面はないけど、テレビでアニメを見ているよりは、はるかに印象的な〝ゲームじゃないドラクエ〟を体験できるCDだ。

## サンダーゾーン



ポニーキャニオン
PCCB-00068
発売中
定価¥1500(税込み)

上で紹介したゲームミュージックフェスティバルにも出演したGAMADERICのデビュー盤。ゲーム「サンダーゾーン」のアレンジヴァージョンを打ち込みなしの生演奏で聴かせる。いやあー、熱い。ギターが完ぺきに70年代ハードロックしてますな。ゲームのBGMにハードロックは以外とマッチするもんだ。キーボードのアレンジが今風なのがおしゃれだね。

## コットン




ポニーキャニオン
PCCB-00069
発売中
定価¥1500(税込み)

アーケードで人気のシューティングゲーム「コットン」のBGM・CD。大幅なアレンジ変更などはなく、実際のバージョンに限りなく近い。この手のものは、ゲームで自分がたどり着けなかったとこのBGMが聴ける、という部分がウリになるのかな。スピーカーの前に正座して聴く音楽じゃないけど、アーケードゲームのファンにはオススメの1枚だね。

# Books

# 残暑の夜長に東スポ伝説

## 大航海時代 海賊騎士レオン




光栄
発売中
定価980円(税込み)
A5判/260頁/巻頭カラー

パソコン、ファミコンソフトで好評を博している「大航海時代」の世界観をベースとしたストーリーを展開するコミック。

〝大航海時代〟という時代はつまり中世の尻尾なワケだ。1400年代から1500年代になるのだから、実はまだまだ勇者とお姫様が以合う時代なんだよね。だから、今まで数多出版されたRPGコミックを読んできた人なら違和感なく読めるし、ストーリーには入っていき易いよね。ただ、ゲームの「大航海時代」を素材とするなら、もっと風変わりなストーリー展開も可能なような気もするよね。通り一遍の冒険物語じゃ、他のゲームコミックと印象を区別できなくなっちゃうよなあ。まッ、とても読み易くていいけどね。

ちなみに、光栄のコミックシリーズはこの作品が第2作目になる。第1作目は『水滸伝・天命の誓い』。以後も『孔明伝』や『維新の嵐』などの刊行が予定されているぞ。




↑ファミコンで発売された「大航海時代」。光栄の歴史シミュレーションがコミック化

## 東スポ伝説




扶桑社
東スポ探検隊
発売中
定価¥1500

ハッキシ言ってゲームとは全然関係ない本だ。なんたってこのコーナーのタイトルからすれば、この本には見開き2ページ使っても惜しくないのだけど、それじゃあまりにも常軌を逸してしまうので、ここらで落ち着いてもらった。

「タイソンの母　性病うつされた」
「三原じゅん子狂乱　20発蹴る」
「マドンナ痔だった?」　などなど。

東スポの超絶な破壊力を秘めた一面見出しが50本、解説付きで羅列されている。やっぱ、これだな、この〝破壊力〟。車に乗っている時、時折無性に、ガードレールにガリガリと車をこすりつけてみたいような衝動に駆られることがあるけど、東スポの見出しは、その行為を新聞の紙面上て文字に置き替えてやっているような爽快感がある。新聞というのがまたいい。駅のキヨスクで朝日新聞と並んで東スポが売られているのを見ると、日本もまだまだ捨てたもんじゃないなと、人の良心に触れたように心が暖かくなる。のは俺だけか?ゲーム業界にも東スポのような爆弾小僧ソフトやアナーキーメーカーがあってもいいように思う。のは俺だけか?




# Cinema

## イン・ベッド・ウィズ・マドンナ

監督:アレックケシシアン
音楽、出演:マドンナ
'91米/ギャガコミュニケーションズ
9月上旬より全国東宝洋画系にて公開

マドンナって、デビューから今まで、その過激さのボルテージをエスカレートさせていくことで生き残ってきたタレント。〝へそ出し〟→〝トーイボーイ〟→〝半下着〟ときて、今回は〝マドンナと一緒にベッドの中〟ですぜ! 前回のツアーの名前も〝金髪の野望〟だし、そろそろ行き着くとこまで来たな、て感がなきにしもあらず。

で本作は昨年の〝ブロンド・アンビション・ツアー〟の模様とオフステージでの映像がフィーチャーされているドキュメンタリータッチの作品。MTVのプロモーションビデオ放映拒否事件から、しばらくの間噂を聞かなかったマドンナだけど、この映画でまた、巷の話題に上るのは必至。フツーの女の子がマドンナみたいな経緯でサクセスストーリーを極めていくAVGって出ないかな。出ないよな。




# Present

## SUPER E.D.Fグッズ

10月25日に発売を控えてスーパーファミコン用ソフト「SUPER E.D.F.」。ジャレコのSFCソフト第3弾となるシューティングゲームだけど、発売を前にして豪勢な読者プレゼントだ。

- ●スタッフジャンパー　2名
- ●特製マグカップ　2名
- ●オリジナルシングルCD 3名




希望者は「メディア場外乱闘『SUPER E.D.F.グッズ』プレゼント係」までハガキをくれい。

## 大戦略オリジナルユーカード

ゲームボーイソフト『大戦略』が好評のヒロから『大戦略オリジナルユーカード』を10名の読者にプレゼント。この『ユーカード』はマクドナルド全店で使用できるほか、出光、サーティワン、ゼネラル石油、UCCのカード取扱店で使用可能な実に便利なプリペイドカードなのだ。金額は1000円分。色々なことに使用可能なので、一つ持っているといざという時にとても便利。希望のひとは「メディア場外乱闘『大戦略オリジナルユーカード』プレゼント係」までハガキをくれい。当コーナーに対する感想や意見をたくさん書いてきてくれた人にあげちゃうぞ。シメ切りは10/4必着。






# READER'S FREE TALK

## リーダーズ フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

**セガの新キャラクター・ソニックもいいけど、アレックスキッドはどうなっちゃうの？**
**（世田谷区　加瀬芳人　17歳）**

**おもちゃショーなどで各メーカーの人達は、午前中まではとても親切なのに、午後になると突然あいそが悪くなる。**
**（千葉市　妖魔たかゆき　14歳）**
▶この2件に関してはコメントを控えさせていただきます。(笑)

**友達と旅行をしようと思っている。あてのない旅で、野宿や駅でねたりするなど、なんでもありの予定だ。**
**（横浜市　独龍砕健宝　15歳）**
▶旅行が本当におもしろいのは「どの女の子誘おうか」「どんな水着着てくんのかね？キヒヒヒ……」と、わきあいあいの準備段階までなのだ。あとはもう…………………………………疲れた。

**デートPlaceを探しているみなさんへ。けっこう穴場なのが「上野動物園」ですよ。なんといっても安い！大きくなってから行ってないって人多いはず。おすすめです。**
**（市川市　小川政樹　17歳）**
▶結構でおま。健全でエエでゲスな。何にも考えずに、恋愛ができるのは高校生までだぞ、と先輩からの忠告だ。21歳にして「命短し、恋せよ乙女」の境地に至った私です。

**フフフ……女神転生・邪教のサバト(勝手につけた)設立希望のハガキは何枚きたかな？ 100枚かな、200枚かな？ それとも1000枚かな～？ 3ヵ月後にはメガテンコーナーができてることを願おう。**
**（兵庫県　銀　17歳）**
▶メガテンコーナー希望ハガキ、実はたくさん来ています。その熱気に打たれて編集部もコーナー開設を前向きに検討中です。しかし実現までには、もっともっと読者のみなさんの応援が必要。コーナーのタイトルやイラスト、いろいろな企画を大募集します。ＳＦＣ版発売に向けて、盛り上げよう！

**メガテンIIは確かに良かった。けど、ＤＱやＦ・Ｆと違って１人孤独を楽しみたい。メガテンコーナーはいらないわ。**
**（川越市　オンカルラソワカ　29歳）**
▶…………………………。



**投稿美人を探せ！のコーナーに私は出すぞ！　静岡県在住　結城さな**
**プロフィール**
**昭和50年３月27日生まれ　おひつじ座**
**血液型はＯ。高校2年生。身長は158.4㎝　B85　W62　H88**
**彼氏、募集中です。**

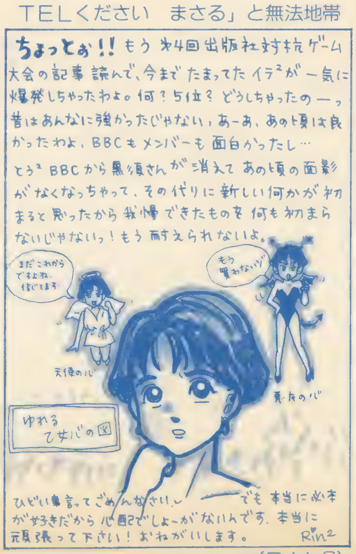
**自分の全く他人本位なソフトの買い方に本当に呆れています。**
**（浦安市　醍醐孝標　18歳）**

**私のカセットの買いかた。まず攻略本を買っておく。これは早く買わないとなくなってしまうため。そして２・３ヵ月間ジッとガマンする。そうこうしていると、そのソフトは中古ショップで安く手にはいる。説明書なんか無くても攻略本があれば大丈夫。こうすれば、安く買えるのです、ハイ。**
**（名古屋市 竹内政廣　40歳）**
▶「究極の購入」かも知れない。どなたか「至高の購入」を送ってくださいな。

**根本氏に告ぐ。ロックマンの真の楽しみ方は特殊武器を使わず、ボスのパターンを読み、ロックバスターのみで苦労の末倒す、というものだぞ。特殊武器を使うなんぞ邪道だ！**
**（滋賀県　ナニーニの右腕　13歳）**
▶勿論、そんな遊びはとうの昔にこなした。クイックマンをノーダメージで倒しさえした。だが俺はロックマンの秘密工作員めいたところを最も評価する。強い敵が特殊武器3発で死ぬのが快感でないわけがないからな。（根本）

**Ｆ・ＦⅣが買えなかった。兄と一緒におもちゃ屋をまわったが、合計７軒どこも売り切れだった。誰か僕にＦ・ＦⅣをくれ。**
**（福岡県　廣門雅彦　13歳）**
▶抱きあわせの形で、テキ屋が路上で販売しているのを見て、自分が買うのでもないのにカッときた。昔、寄生虫付きのミドリガメを売っていた連中が、今はつまらないソフトを人気ソフトにくっつけて売ってるのだな。

**根本さ～ん、作山さ～ん、どこいったのよお。あの新担当（名前忘れた）を降ろして、元の平和なフリートークに戻してよ。**
**（江東区　怒りの鉄拳Ａ子　17歳）**
▶上のハガキは、同様の意見もあるかも、ということで自作してみた。ちょっといじけてる私です。んで、フリートークページ改革案がでている。いくつかのコーナーを作って、もっとおもしろくする予定なのだ。そこで読者のみなさんに、このコーナー企画をお願いしたい。どこからでも発想して、斬新な企画をたてておくれ。駅の伝言板を思い浮かべてほしい。あそこは「太郎くん　2時まで待ちました。先にいってます　ひろ子」と正常に機能している一面もあれば、「人生ってなんだ、バカヤロウ」やら「さぶろうアニキ　ＴＥＬください　まさる」と無法地帯化している面もある。あのイメージだ、とはいわないが、まあ、つまり何でもありの自由なコーナーにしたいのだ。増ページ→カラー化→単行本化→東京ドーム公演と夢は広がる。とにかく！よろしくお願いしまーすだ。



（Ｒｉｈ²）

**最近のゲーム雑誌は、ゲーム誌としての役割を本当に果たしているのだろうか？　ヒッポンを読んでいて、そう思う今日この頃です。**
**（伏見区　中島真志　16歳）**
▶ゲ、ゲーム雑誌の役割ねえ、難しいなあ。読者の為になるバイヤーズガイド？　ゲーム文化発展の促進？　この人のずるい（ゴメンね）とこは、自分が考えている「ゲーム雑誌の役割」を書いてくれなかったところ。今度、お便りくださいね。んで、メーカーの人達って、ゲーム雑誌というものを、どのようにとらえていらっしゃるのでしょうか？　気になるよね（時には、壁にたたきつけてたりして)。このテーマをスクランブルへとまわします。
次号は10月4日㈮発売。よろしく！

### 第4回 ファンタジーノベル コンテスト〆切せまる！

Vol. 7でもお伝えした通り、現在応募をお待ちしております。
応募要領
●大賞／賞金10万円ならびに副賞１名。佳作５名。
●内容／ヒッポンスーパー読者を対象とした短編小説（未発表のもの)。ジャンルは問いません。
●枚数／400字詰原稿用紙30枚前後。必ず横書きのこと。ワープロの場合は20字詰めで。
●しめきり／1991年９月30日（必着）
●発表／1992年1月発売号誌上で発表。
●送り先／〒102 東京都千代田区麴町5-5-5 ＨＩＰＰＯＮ ＳＵＰＥＲ！編集部　ファンタジー小説コンテスト係。
※応募原稿は返却いたしませんので、必要な方はコピーをおとりください。また原稿の末尾にも住所、氏名、年齢、職業、電話番号を必ずお書きください。


●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麴町5-5-5 HIPPON SUPER！フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(編集部)

# MAKER'S SCRAMBLE

## メーカーズ スクランブル

言われてばっかりは気に入らない。メーカーの反逆、言いたい放題、はいどーぞ。

▶読者のみなさん、メーカーのみなさん、お元気ですかぁ？　残暑お見舞申し上げます。なんて書いてはみたものの、この原稿を書いてるのは8月のまっただなかだったりするのです。いやー、暑い暑い。なんか先月も同じようなことを書いたような気がするなー。早く涼しくなんないかなー。おっと、こんなことばっか言ってても仕方がない。本題いきます。今月のテーマは、「ゲーム雑誌について」です。どーぞ。

**♥各ゲーム誌の中で、新作ゲームの評価コーナーは我々メーカーにとっては、楽しみな反面、とても恐いものである。このコーナーは、言わばゲームソフトの通信簿。良し悪しがソフトの売れ行きに大きくひびく。しかし、各誌を読み比べてみると、点数のつけ方にバラつきがある。それぞれのライターに評価の基準があるのだろうが、ユーザーとしてはまぎらわしい限りであろう。ま、結局、自分に合った良いゲームを見極められるのは自分自身だけなのだ。うんうん。**

**（フェイス・だあくん）**

▶って納得されちゃうとミもフタもないんですけど、それでもやっぱりレビューって必要ですよね。面白いかどうか分からないソフトにン千円出すのは勇気がいるし。評価に多少の個人差はあるものの、いいかげんにプレイしたり、サイコロ転がしたりして点数つけてるわけじゃないのでご安心を。

**♥どの雑誌にもある、ライターの方がつけた評価。ヒッポンの場合、あれがシビアでいいですね。メーカー側の人間はあの点数に一喜一憂し、納得いかーんとか言いつつも自分がソフトを買う時はしっかり参考にしてしまうところが実にいいですね。**

**（BPS・虹色魔宴）**

▶またまたゲーム評価に対するご意見です。やはりメーカーさんにとって一番気になるコーナーなんでしょうね。おそらく、自分達が苦労して作ったソフトが「クソゲー」なんて呼ばれた日には、目に入れても痛くないような一人娘が嫁いだ先で姑や小姑にいたぶられているような気分になるに違いない。でも実家の方にも責任はあるぞ。ちゃんとしつけをしてから嫁に出すよーに（笑）。

**♥今のゲーム雑誌って、内容がものすごくバラエティーに富んでますね。新作紹介と攻略だけだった一昔前とは違って、読み手にいかにゲームを取り巻く環境を伝えていくか、そしてあふれる情報にどのような形で切り込んでいくか。そこに各ゲーム誌の特色が出ているように思えます。**

**PS…根本さんへ。NEO・GEOはこれからも麻雀ゲームが出ますよ。新作が発売されるまでにちゃんと遊び方を覚えてて下さいね♡**

**（SNK・るしゃな）**

▶根本さんいわく、「○○ちゃんが教えてくれたら覚えるよ」だそーです。え？　○○ちゃんって誰かって？　それはですねぇ…あっ、根本さん何すんですかいきなり。ちょっと、やめて下さい、そんなとこ触ったら気持ちいいじゃないですか、ひぇー…。（←変な人達）

**♥ゲーム雑誌とは、メーカーとユーザーをつなぐ大事なパイプラインであると思う。ユーザーの様々な意見を取り上げてメーカーに伝えたり、その反対に、メーカーの意向や新しいゲームの情報をユーザーに伝えたり。したがってユーザーとメーカーが直接対話できるようなコーナーを作って欲しい。そこでゲーム雑誌のあるべき姿として、メーカーの情報を載せて頂きたい！**

**MD「ドラゴンズアイプラス上海III」は10月発売で5800円、MD「将棋の星」は10月発売で6700円、PC「将棋初心者無用」は11月発売で7300円。**

**以上よろしくお願いします！**

**（ホームデータ・NII）**

▶なんかよく分からないうちに気がつけばよろしくお願いされてしまった。というわけで、はい、掲載です。さて、今回のテーマ原稿はこれでおしまい。投稿量は多かったものの、やはりゲーム評論に関する意見が集中してしまいました。そこで次回から新コーナーを設けます。名付けて「HIPPONに掲載されたレビューに反論するぞコーナー」（おいおい）。単に点数が低いとかいうだけじゃなく、具体的な反論をバシバシ載せていきたいと思うので乞うご期待。

**♥毎度！　読者の諸君元気かな？　俺はすごく元気やで！　なんでか言うたら、単車を買ったからだ。その名もKawasaki GP400RIIIや！　これで街中や六甲山を規則正しく走ってるんや。楽しいでぇ～。そんな良い気分で走ってる時に白バイにつかまってしもうた。ここで一言いいたい。こら、兵庫県警白バイ隊の大西！　おまえや、おまえ！　一時停止くらいでキップ切るなアホ～！**

**（アイレム・タカッちゃん）**

▶高津さーん、ちょっとはすっきりしましたかぁ？　それにしても相変わらず元気な人だ。くれぐれも事故んないよーにね。

**♥夏も暮れかけた頃、ふと迷い込んだFCショップで『なんだろう、このパッケージ、やたら大きいし絵も怖いなぁ』と手にしたソフト。それがSLGのイロハも知らぬゲーセンシューティング専門の私と光栄「三国志」との出会いだった。そうして、いきなり劉備を10分もしないうちに死なせ、変な人を後継者にして関羽にも張飛にも去られた、そんな私が今、光栄にいる。ホホホ。**

**（光栄・M・T）**

▶かくいう私も、初めてRPG（ドラクエIIね）をやった時は友達に謎を全部教えてもらってクリアしたもんだが、今ではHIPPON編集部にいる。人間成長するもんだ。ホホホ。

**♥（株）シグマでは、ソフト開発関連の仕事を我々とやってくれる有能な人材を発掘中だぞ！　そこで条件は以下の通り。**

**①ゲームが好き。やるのもつくるのも。**

**②経験がある（最低1年）。ただし経験がなくても自分は天才だと心から思ってる人はOK！**

**③高卒以上（学校通いはダメ。ただし夜間の学校に行ってる人はOK）**

**④体力がある人**

**⑤一匹オオカミじゃない人**

**⑥めちゃ明るい人**

**以上、積極的な応募を待ってます！　もちろん、女性も大歓迎！**

**TEL03(3796)0605**

**月～金の10時～12時30分、13時30分～17時30分、担当小林までお電話下さい。**

**（シグマ・小林）**

▶ちなみに「HIPPON SUPER！」もスタッフ募集中（特に女性）。やさしいお兄さん達（やらしいという話も…）が親切に仕事を教えてくれるぞ。詳しくはコミック・ウィザードリィの欄外参照ね。

てな感じで今月はシメ。11月号では「CD－ROM」について色々聞いてみたいと思ってます。ほいじゃーね。



鈴木みその
# TVゲーム昔話
連載第10回

## 今回は臭いの話。犬に生まれなくてよかった。




乾いたばかりの洗濯物から、異様な臭いがたちこめる。

天然の底力、ライオンのスパークで洗ったというのに、汗というより、腐った魚のような、おえっとなる臭いがただよっている。

なんのことはない。洗ってから干すまでに一日蒸らし時間をおいてしまったためである。

それにしても夏場は臭い。

玄関の靴箱、流しのたまった野菜クズ、生ゴミが入った燃えるゴミ、ジュースが少しずつ残っている燃えないゴミのカン、トイレ（これはいつでも臭い）いたる所に独特の臭いがあり、これが渾然一体となって、えもいわれぬ男の部屋の香りをブレンドしている。

今回は臭いの話であります。

そもそも、人間は鼻が他の動物に比べて、たいへん弱いらしい。なんでも犬は人間の6千倍も敏感だという。誰がどうやって調べたんだろうか。警察犬のように、臭いがわかったら「ワン」というようにしつけた犬を実験室に入れたんだろうか。それともメス犬のフェロモンの香りをどんどんうすめて、オス犬がうれしそうな顔をしたら、おーおー、こいつはこんなにうすめてもわかるかー、なんて白衣を着た、おかたいオッサンが顔をつき合わせて言ってるんであろうか。

話がそれた。

犬（他の動物もそうかもしれないが）のすごいところは、同じ臭いを、ずっと嗅いでいられるところである。そうTVで言っていた。人間はだんだんマヒしてくるので同じにおいの中にいると、わからなくなってしまうのだ。長い時間うんこをしていると。どんなに臭い所でも平気になってしまうアレである。

他人の部屋は、ほとんど臭いが、わかるのは入った瞬間だけである。

もし自分が、犬並みの鼻になってしまったら、と考えるとこわいものがある。

満員電車を想像してもらいたい。

ボクは一年に一度くらいしか朝のラッシュ時電車は乗らないのだが、たまに乗るともう耐えられない。

まずオヤジのポマード臭。なんでオヤジという生き物は好き好んであんな臭いものをぬったくるのだろうか。次いでOLの化粧の臭い。もーむせるむせる。不細工度と化粧の厚さは相関関係にないが、年令と厚さは見事に比例している。昨夜の酒がぬけてないサラリーマン。納豆食ってゲップしてるやつ、わきがのくせに吊り革持ってるやつ、体臭のめっぽうきついやつ、etc.。この辺までは人間の範囲でもあるが、犬になるともっとすごい。

「う…生理の女が車両の中に15人いる…。あっこのオヤジ、朝から女房と…。左前のオヤジ！　おまえは足がくさいんだからオドイーターをはけっつーの！　あー水虫が7人もいる！　くんくん。手前の学生、朝はシリアル食ったけど、昨日の昼、ギョーザ食ってるな」

生き地獄である。

ボク自身、鼻は大変いい方なのだが、これを説明するのがムズかしい。

目は視力0・2とかキチンと測定法があって、はーそれはかなり悪いですなー。と話もしやすいのだが、鼻と舌には数値による測定法がない。ないと言い切ってしまうと恐いものがあるので、一般的に知らない。と言っておく。ただ聴力検査は子供の頃にやったが「この臭いわかりますかー?」「えーっとお父さんの足の臭いに似てるなー」というような鼻の検査はやったことがないので、おそらくないのだろう。

味音痴なる言葉があるくらいだから、舌にも大きな個人差があるわけで、鼻も人によって相当違っているはずである。

香水の調合をしてる人など、普通の人間より100倍くらいすごいんじゃないだろか。ボクの予備校時代の友だちで、ひとりすごい奴がいた。女の子の生理をピタリと当てるのである。「今日は3日目ぐらいかな」

「えー、そんな臭うもんか?」とボク。

「女の子によって違うけどね。キツイ子はキツイ」

ボクは面白がって女の子たちに話したら、そいつの近くには誰も女の子が寄らなくなってしまった。気の毒なことをした。ボクもパンツを2日かえていない日には近寄らないことにした。

変な才能を持つことは難儀である。

『美味しんぼ』というマンガは、舌という数値のない世界を、料理法という切り口を使って、うまくウンチクたれながら作品にしている。

ということは、鼻でも1つや2つぐらい、作品になるのではないか。

こう思ったボクは「犬並みの鼻を持つ男」というマンガを、スピリッツに持ち込んだ。

あれから2年もたって、ここで書いたということは、もちろんボツだったのである。



# 怪物博物館・地獄の住人編

●第49回●ベリト　　by北枕獲

## 八万もの嘘をつく悪魔



今年は暑いねえ。もー、ヤになるぐらい暑い。でもね、冷房の利かせ過ぎには注意しましょーね。ウチの事務所ってば、社長が暑がりで、外気温との差が10℃以上になることも多いんだ。そのせいか、今年は体調が悪くて悪くて…。それとも、年齢のせいなのか…。

とゆーワケで、今回は〝北枕、三十路突入記念〟なのである。あーあ…。

悪魔はウソつきだ。正直な悪魔なんて聞いたこともない。そんな中でも、最高のウソつきが、今回紹介するベリト（ベリス・Berith）なんだ。

もちろん、ベリトもいくつかの名前を持っている。降霊術師はボルフリ(Bolfri)と呼ぶし、ベアル(Beal)と呼ばれることもあるんだ。

ベリトの姿だけど、若い兵士で、装いは頭のてっぺんから足の先まで真っ赤なのだ。で、黄金の冠をかぶっていて、真っ赤な馬に乗っている。顔は傷跡だらけで、黒いあごひげをたくわえている、と。うーん、ベリトって、なかなかハデなヤツであるなあ。

ベリトは〝残虐公〟とか〝偉大にして恐るべき地獄の公爵〟なんて呼ばれることもある。その名のとおり残酷、残虐なことが好きで、虐殺や拷問のマニアで、26の軍団を従えているそーな。

それじゃ、ベリトの能力だ。まず、過去・現在・未来に精通しているでしょ。それから錬金術に詳しくて、あらゆる金属を黄金に変えることができる（だからベリトを〝錬金術師たちの神〟と考えるヤツもいたんだ）でしょ。それから、人に高い位を与えたり、歌手の声をよくしたりできるんだ。

さて。ベリト最大の特徴は、その二枚舌にあるんだ。つまり、大ウソつきなのね。ウソつきが多い悪魔の中でも、抜きん出てるワケだ、ベリトのウソは。何でも、ウソのつき方を8万も知ってるとか。またマンガの話になるけど、魔夜峰央氏の『パタリロ』に、パタちゃんのご先祖が、地獄で恐怖公アスタロトの使用人をやってる話があるんだ。そこで、アスタロトのライバル、サルガタナスがアスタロトを引っかけるために使ったのが、ベリトだった。機会があれば、ぜひ読んでみてね。魔夜さんって、けっこう悪魔関連の話も多いし、悪魔ファンには見逃せないマンガ家さんの一人だぞ。

えっと、ベリトもソロモン王が召喚した72柱の魔神の一人だから、〝ソロモンの指輪〟があれば、自由に操れる。問題は指輪が、どこにあるかだ。もちろん、この指輪は現在も存在していて、ソロモン王の墓に納められている。とーぜん、ソロモン王の墓がどこにあるかは謎だけど…。この指輪を手に入れられれば、世界は思いのままになるそーだ。お金と暇がイヤになるぐらいあるんなら、探してみるのもいいかもね。

と、話がベリトからそれたまま、今回はお開きになってしまった。そーだなあ、次回あたり〝聖書の悪魔〟から、ちょっと離れてみよーかな。

# ㊂㊁㊀㊃㊄㊅

# 電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●第65回「犬の生活」　by長谷川並一（ホラーコラムニスト）

## お前も犬にしてやろうか…

産婦人科医は、薄気味わるそうに顔をしかめて、となりの看護婦に目を走らせた。

「せんせーよお、そんな顔して見ないでくれよ。これでも、おれ、おとこなんだぜ。こんな、みっともないかっこしてるけどよお」

「はじめっから話さなきゃわかんねーだろうから、ちゃんと話すけど。おれんちの近くに、いつもメス犬がうろうろしててさ。おれのこと見りゃ、はあはあ舌垂らしてしっぽ振りやがって、気色わりいのなんの。で、顔あわせちゃ蹴っ飛ばしてやってたんだけど、それでもこりねえでつきまといやがってさ。おれがどっか出かけたりしても、忠犬ハチ公みたいに帰るの待ってんだよね。たまんねーと思わねえ?」

「なんでメスってわかるんだって? へへへ、そりゃあ、ふんづかまえてひっくりかえしてみりゃあ一目瞭然でさ。ま、そんなことどうでもいいけど、肝心な話をしなきゃいけねえな。ある日よ、あんまりしつこくまとわりつくんで頭にきちまって、近くの川までひきずってって、たたっこんでやったのよ」

「キャンキャンわめきながら流れていったっけ。ざまあ見ろだよな、たかが犬のくせして色気出すんじゃねえっての。でもよ、それがいけなかったんだよな。たたりって信じる? おりゃあ信じる。その日から、おれ、呪われちゃったんだよね、あのメス犬に」

「死んだかどうかは知らないよ。でもよ、その夜、とんでもねえ夢見ちゃって。なーんとおれ、夢んなかでそのメス犬になっちゃってんだよ。わかるんだよね、てめえが犬ンなってはあはあ舌垂らしてんのが。で、蹴られたりしてさ。痛いのなんの、キャンキャンわめいたりしてね。それでも、しっぽ振って見あげると、なんと・お・れ・がだよ、怖い顔してにらんでんの」

「でさ、お・れ・にいじめられたおれは、なんか悲しくなってとぼとぼ原っぱを歩いてて。そこへ薄ぎたないオス犬が通りかかってさ。横目でおれ、じゃない、あのメス犬を見るんだ。よだれ垂らして、いやらしいのなんの。おれ、じゃない、メス犬は知らん顔して行っちまおうとしたんだけど、いきなりそいつに飛びかかられてさ」

「そこで目がさめたんだけど。ああ夢でよかったって、つくづく思ったよ。なところがよ、こんななっちまって。なさけねえったらありゃしねえ。やっぱり崇りだね。あのメス犬をいじめたバチがあたったんだ。でなきゃ、おとこのおれが妊娠するわきゃねえもの。せんせー、なんとかしてくれよ」

産婦人科医は、そのふくれた腹に目をやると、ふたたびとなりの看護婦を見やって顔をしかめた。

「こいつ、さっきからここに坐ったきりガウガウいってるけど、保健所に連絡したほうがいいんじゃないのか」

「ええ、先生。だいいち気持ちわるいですわ。オス犬のくせして、まるで妊婦みたいにおなかふくらませて」



# 田尻の電脳遊戯日記 TV GAME DAYS

●連載第10回　●by田尻智(ゲームデザイナー)

## たまには、オールナイトでね…



●月○日。ゲーム作りもいいけど、映画もね。

久しぶりにオールナイトで、映画を観に行った。夏休みということもあってか、夜の新宿は、昼間となにも変わらない。おびただしい数の人々が行き来して、もはや祭のようなにぎわいと化していた。よっぱらうサラリーマン。歌うプータロー。はしゃぐOL。呼び込む黒服。座るレゲエ。ただ歩くのも大変なくらい。もちろん、深夜映画館のほうも、夜とは思えない盛況ぶりだった。

まず観たのは「シザーハンズ」。これは「バットマン」「ビートルジュース」を監督したティム・バートンの最新作。手がハサミになっている哀しい男の話。手がハサミであるがゆえに、庭師、ヘアーカット、彫刻とさまざまな才能を見せるけれども、人々から反対に、危険なハサミ男と誤解を受けてしまう。このストーリーは「フランケンシュタイン」が格子になっているようだ。僕は、ハッピーエンドの物語もいいけど、こんな哀しい物語も好きです。それと主役のジョニー・デップの演技が光ってる。彼はジョン・ウォーターズの「クライ・ベイビー」(この映画もかなりオモシロイ。おすすめ)にも主演したが、今もっとも注目されている若手俳優の一人だ。

続いて観たのは「ダンス・ウィズ・ウルブス」。一人の白人とインディアンの心の交流を描く秀作。すでに、たくさんの賞も獲得してるお墨付き。三時間というえらく長尺の映画だけど、さすが一気に観せる。白人にとって排斥するべき連中であるインディアンが、自然と同居しながら生きている姿を目の当たりにして、主人公(ケビン・コスナー)はショックを受ける。インディアンにとって白人は悪であり、白人にとっては逆である。主人公は、その狭間で悩み、やがてインディアン達の素朴な生き方に傾いていくのだ。ここでメッセージとして発信されるのは、正義や悪といった価値は、絶対的ではないということ。自分の信じるべきものが変わっていく有様が、観客の心を動かすが、それだけに別のインディアンの種族が、完全な悪役として描かれていたのが、悔やまれる。インディアンを悪者として扱わなかったところが評価されたのに、それでもやっぱり悪いインディアンは出てくるのだ。人種問題は難しい。

映画が終ったら、もう五時。外はすでに明るくなっていた。はあひゃー。僕は、充実した疲労感に酔いしれながら、てくてくと帰路についたのであった。

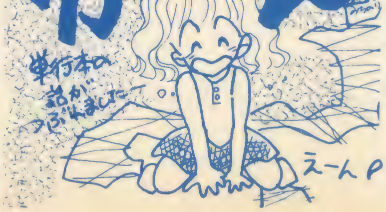
# 漫画は愛 I LOVE COMICS

●連載第10回　●by成沢綾子(漫画家)

## 「中崎たつや出世の秘密!?」

中崎たつやの「じみへん」が2刷りになったそうで、やっと私も手に入れることが出来た。「じみへんさあ手にはいんないんだよお」と某誌の編集さん(たち)と寿司を頂いちゃってる時にちらっといったら、「いやあ売れてるらしいね。ん十万部っていうからな。中崎さんも出世したもんだよ」。「おっといきなりのタメぐち。どーしたんですかKさん!」。「どーしたもこーしたも。昔うちの本でかいてたんですよ。今も昔もちっともかわんないんですがねえ」。マイナー誌や三流ゲキガ誌なんぞでちまちま描いてたマンガ家さんがメジャー誌でヒットをとばす事はタマにありますが(でも今マイナー誌でかいてる奴にそーゆー未来があるかというと、もうないような気がするのは気のせいなのだろうか!?)。でも正直中崎たつやがその手とは知らなかった。

じみへんは好きだなあ。しばらく前から載っている、へんなみひらきのマンガっていう認識が「これは!」ていう感情になるまでにしばらくかかったけど。スピリッツに掲載されている「伝染るんです」(吉田戦車)や「くまのプー太郎」(中川いさみ)などとは全然ちがう描きかたをしている。はまるってぃうのかなあ?その週の見ひらきで、でてくる人なり場所なりが微妙に世間とはずれたところで、世界を作ってぃると面白い。(大げさですが)だから正直面白くもなんともない話も多い。じみへんを手に入れてからそれ以前の作品集である、「ひっこいんだから'30」も読んだが、はっきりいって…作るときに視線をずらそう、ずらそうとしているのが裏目に出ちゃっているかんじで、ちっともピンとこないマンガ集なのである。じみへんの中にも4編も入っている(80編のうち)強盗物は「ひっこいんだから」にも何編か入っているが、これも今いち。編集K氏がくやしまぎれにいうほどに、あるいは吉田戦車がマイナー本にかいていた頃ほどに、中崎たつやは変わらずにいるわけではない。確実に変わりつつある。小話のようなネタを15コマでいかにそぎおとしてシンプルに描いていくか?思いつきの話を作品にしていくのは、それが長期であればあるほどむずかしい。長物をこさえる以上の集中力が必要なはずである。こういうものを淡々と続けてゆく大変さは「じみへん」の様にコンスタントに笑いのとれるマンガの少なさからも、読みとれるのである。最後にK氏も私も大将も大変よろこんだ作品を一つ紹介しておこう。男がそば屋に入ってきつねそばを注文する。ときつねが引きずられて調理場に。たぬきそばを注文するとたぬきが、ふと壁を見ると「当店では本物の肉を使っています」のはり紙。「じゃ、ざるそば」とたのむと日本ザルが。メニューの中で一番心のいたまなそうな「かもなんばん」をたのむと、キッとカモににらまれてしまう。うーんあらすじだとイマイチだ。



# 神話世界の旅人たち
The Travellers in The Mythological World
## 「魔術王ソロモン」篇
by健部伸明

## 天地にうごめく無数の精霊たち かれらは人間に何を言いたいのか？



オリエント社会の出身で、幻想世界に影響を与えた最大の人物といったら、諸君はだれを思い出すだろうか？　わたしなら、紀元前十世紀のイスラエルの魔術王ソロモンを一押しにしたい。

まこと力ある人物というものは、まわりから誉められたり、ののしられたりの差が激しいものであり、ソロモン王もその例にもれない。旧約聖書によれば、当初彼は唯一神の意思にかなう人物だったが、晩年は魔神崇拝におぼれ、祖国を分裂にまねいたとされている。

旧約聖書はユダヤ教の聖典である。ユダヤ教は、ユダヤ人の、ユダヤ人による、ユダヤ人のための唯一神宗教であり、多元的な見方を嫌った。

一方ソロモン王の志向は汎オリエント主義で、エジプト、メソポタミア、フェニキア、地中海など付近の多くの国々と広く外交した。アラビア南部の女王シバも、ソロモンの智恵と力を試しにやってきて、彼のとりことなってしまった。ソロモンはそうした外国からの居留者のために、国内に異教の神殿を建てることを許したのだ。

こうした経緯から、彼が唯一神崇拝に疑問をいだくようになったとしても、不思議ではない。彼は理性の人であり、知識の人であった。ほかの人間とは違い、世の中にユダヤ教以外の立場があることを、すなおに認められたはずだ。

旧約聖書（やキリスト教）的立場では、悪魔や魔神とは追い払うべきものであって、親しくつき合うべきものではなかった。したがって晩年のソロモンの立場は、容認すべからぬものであった。

しかしイスラム社会では、スレイマン（ソロモンのアラブ語読み）は重要な予言者の一人で、その行いのほとんどすべてが肯定されている。

スレイマンは、天から授かった智恵をみずからの指輪に封じ込めた。そしてその指輪の力によって、人間も、鳥獣草木も、そして魔神たちもその支配下に置き、使役したのだという。

イスラム教の聖典であるコーランには、「スレイマンは風を支配した」と書かれている。アラビアの魔神であるジンやイフリート、それに巨鳥ロックはすべて風の使いであって、すなわちスレイマンのしもべであった。

そして命令に従わない悪辣なジンは、壷に閉じ込めてしまった。

諸君は『千夜一夜物語』の中の「アラジンと魔法のランプ」を知っているだろうか？　ある日、古いランプを見つけたアラジンが手なぐさみに壷をこすってみると、中から魔神があらわれて、願いを聞いてくれる。

ほかにも『千夜一夜物語』の中には、封じられたジンがたくさん出てくるが、これらはすべてスレイマンが封じたものである。だから彼らは、スレイマンの名を聞いただけで、卒倒しそうなぐらい恐がる。ジンに襲われそうになったら、スレイマンの名を三回唱えて、宙に指の先で五芒星形、または六芒星形を描くといい。これら二つの星形は、スレイマン／ソロモンの封印と呼ばれ、魔神を排斥する偉大なる力を秘めている。

ジンの魔力は相当なもので、変幻自在、豆粒から館までさまざまなものに化けることができ、瞬時に遠いところまでテレポートしたり、財宝をもたらしたり、一夜にして城を建てることができた。

スレイマンの業績の中でも有名なものに、巨大な神殿を建てたことがあげられる。この建設にも、魔神の魔力を借りたのだという。

アラビアの伝承では、こうした魔神たちのことをみなジンとかイフリートとか一般名詞で呼び、固有名詞はわからない。

さてここで、魔術伝承の出番である。ユダヤ教の魔術伝承によれば、ソロモンの神殿を造ったのは〈アスモデウス〉という名のペルシアの悪魔であった。

そして中世の魔術書『レメゲトン』または『ソロモン王の小さな鍵』には、ソロモンに使役されていた〈アスモデウス〉をはじめとする72柱の魔神について、能力、姿形、呼び出し方および呪縛のさせかたなどが、くわしく書かれている。比較的有名なものをあげれば、シュメールの女神に起源をもつアスタルテ、エジプトの変幻自在の神（であり、永井豪の『デビルマン』のモデルともなった）アモン、同じくエジプトの怪鳥フェニックス、フェニキアの暴風神バール、死海地方の炎の王ベリアルなどがある。

魔神を呼び寄せる方法は危険にして専門的になるので、ここではあつかわない。ただ、従属させる方法は知っておいて損はない。

まずは、その魔神を最大の賛辞をもって誉め称え、なんとか願いを聞いてもらえるように懇願する。それでもだめなら、ソロモンとか神とか天使とか光とか、とにかく相手の嫌うものの名を挙げて、脅迫にかかる。こうして願いを聞いてもらった後は、なんとかなだめすかして異次元なりどこへなりと、帰っていただく。

こうした手順はわりと世界共通で、日本の祝詞も同様の構造をしている。

ところで、日本にも鬼神を使役したと評判の高い魔術師「阿部晴明」がいる。不思議なことに、この男もソロモン同様五芒星形を自分の紋章にしていた。また六芒星形も「カゴメ印」と称して、魔法陣として使っていた。

Solomon, Sulaymem, Seimei

名前もソロモンに似てはいまいか？　聖書的解釈をすると、名字のアベは「聖なる」という意味だ。晴明の術法は、遠くソロモンに由来するのかも知れない。



イラスト／田中 光

# TV GAME BROAD-WAY



夏休みが終わってしまった。早くも2学期が始まる。悲しい。しかし、悲しんでいる間にも時は流れる。ゲームも出る。今月発売のソフト33本。今月はゲームボーイも特集を組んで万全の体勢だ。残暑を蹴散らす辛口レビューのお通りだい！

# SFC

## 本誌関係諸氏の予想を聞いてみたぞ

誰もがその動向に注目している、SFC CD-ROM。専門家の予想を聞いたぞ。

スーパーファミコン用ソフト



**石埜三千穂**
私の場合、衝動買いといえば、大量のCDか楽器です。先日購入したのは、通称「そうさん」と呼ばれている小さなギター。内部にアンフとスピーカーを内蔵している可愛いヤツです。人がFFとかやってると、つい、このそうさんを手に取ってBGMのコピーを始めてしまいます。迷惑とは思いますが、性分なので。

### 9月発売リスト

13日●**ジェリーボーイ**
EPICソニー／￥8500

15日●**スーパー三國志II**
光栄／￥14800

20日●**プロサッカー**
イマジニア／￥8000

### NEWS

▶「新・ゼルダの伝説」の発売日が遂に決定・発表された。SFC本体発売よりジャスト1年後の11月21日にお目見えする。

SFC SPECIAL 研究

# SFC、CD-ROM大予想!!

## HIPPON SUPER! 関係者諸氏の予想をずらり並べてみたぞ!

噂ばかりで、なかなか具体的な部分の見えてこないSFCのCD－ROM。ただ手をこまねいて待っているだけというのもつまらないので、本誌関係者を中心に、大予想大会をやってみることにした。コメンテイターとコメントの内容は以下の表にまとめてある。個人的な希望、予想などと比べてみるのも一興だろう。

質問項目は以下の通り。

1．価格と発売時期（簡単な理由）
2．仕様、及び規格について
3．デザイン（本体との接続法等を含む）と、周辺機器、拡張性等について
4．SONYはどう出るか、また、SONYとの関係はどうなるか
5．開発、発売が予想される対応ソフトのタイトル

なお、下の表では、わかりやすくするため項目を整理し直してある。

回答者のみなさん、ご協力どうもありがとうございました。

| コメンテイター | 価格 | 発売時期 |
|---|---|---|
|  **山下　章** おなじみ、コンピュータゲーム関係ライターの第一人者。専門家ならではの鋭い視点で、独自の論評を展開。 | 4万円前後 | MEGA－CDと同時期に何らかのアナウンスがあるでしょうが、発売時期はおそらく来年末。ソフトのラインナップが揃わないうちは発売しないはずだが、良質のCD－ROMソフトが出揃うのにはかなり時間がかかるはず。 |
|  **とみさわ昭仁** ライターにしてゲーム制作者。今回も異色のコメンテイターとして、きっちり笑いを取ってくれたぞ。 | 40000円以内？　現行のどのCD－ROMよりも安くなるはず。いや、なって欲しい。 | わからないが、今年中はないハズ。年末にロムでゼルダの新作が出るって話だから、それにぶつけることはないでしょう。とすると、来年、再来年？ |
|  **中田宏之** ブックレット「任天堂大戦略」の著者。早くからコンピュータゲームに注目していた業界のパイオニア。 | 30000円。これくらいじゃないと売れない。 | （コメント無し） |
|  **成沢大輔** おなじみ、メガドラ評論のカリスマ。辛口の論評は、対象が変わっても少しも鈍ることがない。 | 40000円台。任天堂は下請けにムリ言うのが得意だから。どんなに素晴らしいスペックの製品でも、MGEA－CDよりは絶対に高くしないと思う。 | おそらく来年末～翌々年以降ではないか。そうじゃないとソフト開発がおっつかんでしょ。 |
|  **渡辺さん** ゲーム業界の事情通、とはこの人のことを指す、と言われるほど。本誌でも連載を持っている。 | （コメントなし） | 早くて93年末。任天堂はまだメディアとしてのCD－ROMの必要を切実に感じているとは思えません。それに、SFCの時も発表から発売まで3年半かかってます。出るぞ、という幻想で業界を威嚇し続けるのはお家芸です。 |
|  **井上さん** 本誌前編集長。ゲーム業界のみならず、マルチメディアなど、ニューメディア全般に一家言持っている。 | 49800円 | 92年末、あるいは93年夏。ハードの開発、スペックの決定、それに見合ったソフトの開発……すぐに出るわきゃないでしょ。 |

**点数評価**
❿最高　❾すごくよい　❽とてもよい　❼よい　❻まあまあ
❺ふつう　❹もう少し　❸がんばれ　❷もっとがんばれ　❶問題外

## 予想の“主流”はすでに明確である

非公式ながら、さまざまな情報が飛び交っていることもあってか、極端な予想はあまり見られなかった。全体を見通せば、ＳＦＣ・ＣＤ−ＲＯＭの平均的な予想像が見えてくることと思う。価格はだいたい４万くらい(実現したらかなり安い価格である)、発売時期は来年末あたりが怪しそうだ。

そもそも当の任天堂にしたって、発売にあたっては入念な市場調査を実施しているはず。ほぼ固定した予想像が一般化しているとなれば、任天堂といえど、そこから大きく外れたスペックを発表することはできないのだ。つまり、極端なことを言うなら右の予想値はかなり近い線と考えていいことになる。

それにしても、価格４万前後というのは、現実的に可能な数字なのだろうか。ハード関係に強い、事情通のライターに話を聞いてみた。

「原価、開発費などから考えれば、現実的とは言い難い数字だね。だけど、４万という予想は、任天堂はハナからハードでもうける気はない、という前提で成り立ってるからね。ＦＣだってそうだけどさ、とにかくハード売って主流になっちゃえば、後は得意のソフト商売がいくらでもできるってこと。そう考えればもっと安くたってちっとも驚かないでしょ」

これはもはや業界では常識的な見解でさえある。とにかく、ぼくたちユーザーにとっては、安いハードで面白いゲームが遊べればそれに越したことはないのだ。売る側の事情がどうであれ、それは関係ない。ただただ１日も早く、１円でも安く発売されることを願うばかりだ。

しかし、それとは別に、予想と現実の距離というものにも興味はある。いざ発表されたら、この企画を再検証してみよう。

そういえば、ＳＦＣの発売前にもさまざまな憶測が乱れ飛んだものだが……。




←こちら、おなじみスーパーマリオ。ＣＤ−ＲＯＭでもやっぱり出る？

| 予想価格平均値 | 93年中頃 |
|---|---|
| 予想発売日平均 | 約4万円 |

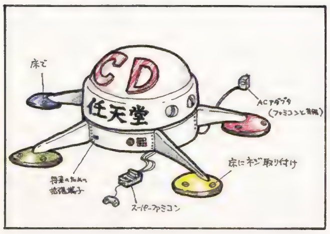
| | 規格拡張性 | 仕様・デザイン | ソニーの動き | ソフトタイトル |
|---|---|---|---|---|
| | ＳＦＣ本体の処理速度を考えると、ＣＤ−ＲＯＭドライブ内にサブＣＰＵを持たせないとツライ。よって、ＳＦＣ本体の機能をサポート（拡張？）する機能がつくことは必至。 | やはりフロントローディング型では……。 | ＳＯＮＹは独自にプレイステーション路線を押し進めるでしょう。任天堂とＳＯＮＹのソフトウェア市場に対する考え方が異なる以上、両社の統一ハードが出る可能性は低いと思う。 | 任　天　堂：Ｆ−ＭＥＧＡ（笑）<br>：スーパーマリオ５<br>：ゼルダ３<br>テレネット：ウルトラ・ヴァリス<br>コ　ナ　ミ：スナッチャー完全版<br>（出して欲しいぞ） |
| | すでに発表になっている範囲外のことなど、私が知るわけないでしょう。ソニー製とフィリップス製の２種類が出るようですけど、どうなるんでしょうか？ | ネズミ色で操作パネルのボタンの色が赤、青、黄、緑になるでしょう。周辺機器は何が出るかわからないけど、個人的には「ロボット」とか、無駄なものを発売して欲しい（本気)。 | ＳＯＮＹがどう出るかというなら、 It's a ＳＯＮＹ.って言いながら出てくるでしょう。ＳＯＮＹと任天堂の関係は……お互いに大人なんだから、別にどうにもならないのでは？ | ＣＤマリオブラザース（任天堂）<br>魔界町（カプコン）<br>GRADIUSⅣゴーファーのお昼寝(コナミ)<br>姉切草（チュンソフト）<br>ソルスティス３(ソニー製ＣＤ−ＲＯＭで) |
| | ＣＤもきける。 | かっこいい。 | よくわからない。 | もちろんスーパーマリオのシリーズ。 |
| | 積極的に情報を集めてないんで、これはワカラン。 | 拡張性は（本当にいろんなものを出すかどうかはわからないが）かなりあると思う。「The スーパーハミTower」←こんなんできたらおもしろいよね。<br>（※編注：本文参照） | ＳＯＮＹを怒らせたら、任天堂なんてアッサリ駆逐されてしまうのでは？近江商人は立ち回りがうまいからねえ。 | 任天堂ベッタリのところ（メーカー）はみんなやるでしょ。つまんねえアニメーションとかの、グラフィック中心のゲームはやらないでしょう。 |
| | まったく未定だと思います。なぜなら、既に発表されている「ＣＤ−Ｉとの互換」はハード的にはあり得ないことだから。まだ本気で考えてはいないと思います。発売がずっと先なら、ＣＤ−ＲＯＭの次世代技術を取り込んだものになるでしょうね。 | 規格・仕様が具体的に予想できない以上、これも予想不能です。 | 資本主義社会のエコノミック／ポリティック原則からすると、どう考えても２社から別バージョンのハードウェアが出るとは考えがたいのですが。 | これも予想不能。 |
| | ライセンシーの問題で、何かヘンなところに独自性を持つであろう。 | 杉森健の予想図に限りなく近くなるはず。<br>（注：次ページ参照）<br>なわけないっしょ。 | 家電製品とゲーム機器のスタンスをどう考えるか。それ次第。いや、別でもかましまへん。ＳＯＮＹとは社長が変わればどうにかなるでしょう。 | 海外からの移植、映像・音楽関係からの新規参入が増えるのでは？ |

## 項目別に総括してみよう

まずは価格面だが、おおまかなところは前ページで書いてしまった。各氏の意見で興味深いものをいくつかチェックしてみることにしよう。

まずは、ただ一人、3万円台を予測した中田氏のコメント。いくらなんでも低価格だが、前述事情通氏のコメントから考えれば、絶対あり得ないとは言えないところがむしろコワイ。低価格という点で言えば、成沢氏の見解も、さすがはMD担当ということで興味深い。どんなに高品質でも、MEGA-CDよりは安くなるはず、というのは説得力がある。5万以上を予測した人は一人もいないが、現実問題、5万ではほしくても買えないという人がSFCユーザーの大半を占めてしまいそう。実際、まずあり得ない数字と言っていいだろう。

お次は発売時期の問題だが、実を言えばこのコメントを収拾している時点で、新情報が入っている。どうやら、発売は来年度の末も無理で、'93年以降にずれ込む模様なのだ。いずれにせよ、来年末より早い、という予想はひとつもなかったのだが、データ性を重視して、コメントはそのままの形で掲載しておくことにする。よって、コメントはすべて8月第2週現在のものである、という点を確認しておきたい。




↑とみさわ氏案、杉森健氏画の予想図。SFC本体とのサイズ比較がとんでもない、珍案だ

さて、規格についてだが、これは少々専門的に過ぎるためか、あまり具体的なコメントをもらうことができなかった。ただ、山下氏の「サブCPUがつくはず」というコメントが目立っている。サブCPUを搭載したCD-ROMプレイヤーといえば、すぐにMEGA-CDが思い浮かぶが、機能的にもMEGA-CDを凌駕するつもりであれば、確かに当然対応してくるはずの機能である。それでなくても、SFC本体の計算速度の遅さ、という点は常々ささやかれていることであり、大容量ソフトを読み込む際、ドライバ側のサブCPUは必要不可欠とさえ言える。

お次は、デザイン、拡張性などについてだが、これは誰が見たってSFC本体を上に乗せるスタイルしかないと考えるだろう。そのほかにも、フロントローディングタイプを予想する向きも多い。そのほかにも、通常のCDに対応する機能がつくことは、まず間違いのないところ。この件については、とみさわ、成沢両氏がユニークなスケッチを添えてくれた。そのうち、杉森画伯の手になるとみさわ氏のアイデアは左に紹介させてもらったのだが、成沢氏のスケッチは紹介する余裕がなかった。ここで説明だけしておこうと思う。念のために言っておくが両氏とも、シャレとして書き添えてくれたのである。成沢氏による「Theスーハミ Tower」は、要するに家電品をも含めた恐怖のSFCコンポーネントである。冷蔵庫の上に電子レンジが乗り、その上にAVコンポ、てっぺんにCDプレイヤーとSFCが乗っている。こんなものが部屋にあったら邪魔だろうが、しかし、CDを通しての「任天堂家電へ進出」という噂もまた、根強くささやかれているのである。

そう、家電と言えばSONYとの関係だが、基本的に、「ガキじゃないんだから、どうなるというものはないでしょう」という意見が中心のようだ。




←スーパーROM2、MEGA-CDと来て、最後に残るのが任天堂

## CDだからこそ結局ソフト次第

いつもおきまりの結論のようで申し訳ないのだが、どんなスーパーマシンも、結局はソフト次第。ここまで各種ハードが出そろってしまうと、もはや新ハードだからいいソフトが出る、という当り前の期待感さえ薄れがちだ。まして大容量のCD-ROMソフトともなれば、開発に膨大な時間がかかる。ソフトの質にうるさい任天堂が慎重になるのも当然だろう。

本気で良質のCD-ROMソフトを作ろうと思ったら、優に1年間は開発期間を見なければならない。現状で、仮に任天堂内部ですでに開発が始まっているにしても、ソフトタイトルが揃わなければハードは売れない。サードパーティーの動きはおろか、開発機材が未だ出回っていない現状では、まだまだ話が具体的にならないのも当然であろう。

今回集まったコメントの中では、予想されるソフトとして、人気シリーズの続編が多く挙げられている(といっても、オリジナルソフトは予想のしようもないのだが)。しかし、今度こそは、ハードが状況を変えてもおかしくないだけの力を持っている。またしても大作ものの続編ばかり、ということでは、状況は何も好転することがないだろう。

とみさわ氏のコメントは、冗談めいていながら、そのあたりの事情に対する痛烈な皮肉にもなっている。機能の拡大によって、ゲームという既成の枠を脱したソフトの登場を期待するのは、私ばかりではあるまい。ただ単に「いいゲーム」ということであれば、まだまだFCで十分に生み出すことが可能なはずなのだから。

しかし、そうした不安がある反面、もちろん期待も大きい。少なくとも、御本家任天堂は、ハードの機能を最大限活かした、まったく新しいゲームを用意してからハードの発売に踏み切ってくれるはずだ。

F-ZEROの興奮さめやらぬ間に、またしても新しい時代へ目が向いてしまう。もはやゲームに対する欲求はとどまるところを知らぬかのようだ。

## 貧弱だけど大作RPG情報

FFⅣの発売まで、RPGファンはひたすらじらされ続けた。それでもFFⅣの開発が猛烈に早かったおかげで救われたが、まだまだファンは満たされてはいない。ドラクエもある。メガテンもある。HIPPON読者にはとりわけ、WIZだってある。そしてまたこれらのソフトの情報が少ないこと少ないこと。

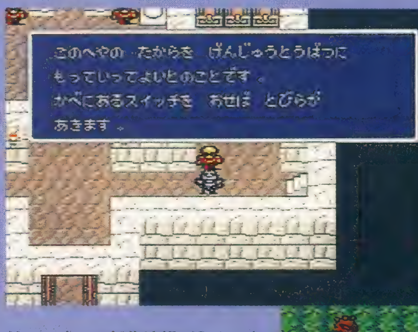
あんまりだから、最低限の情報だけでもここで紹介しておこうと思う。

まずはドラクエⅤ。相変わらずガードも固く、具体的な情報は何もない。何しろジャ◯プでも、ガン◯ンさえも何の情報も出していないのだから。ただ、かなり進んでいるらしい、という情報は間違いのないところだし、秋から情報公開が始まる、という説もある。年内、もしくは来年初頭発売という線もあるし、もう少しの辛抱だ。

お次はお待たせのウィザードリィ。やっぱり年内は無理みたい。来年、それも結構遅くなりそう。明るい話題としては、末弥氏のイラストがすべて上がっていること、GB版が終わったので、いよいよ開発に本腰が入ってくることなど。

最後に女神転生だけど、これが一番遅そう。来年の秋〜冬くらいをメドに進めているとか。現状ではボチボチイラストが上がってき始めた、という程度で、情報が先走ってしまった傾向あり。それでも開発はスタートしている模様。

そんなに待ちきれないや、という人には、いくつか新作情報が入ってきている。マイト&マジック、ドラスレ等の有名ブランドRPGのほか、あのミネルバトンサーガの続編(メーカーはセタ)も開発されているらしい。SFCのRPGは、まだまだこれからなのである。






←↓純正ファミコンユーザーのドラクエファンはもちろんのこと、パソコンを持たないWIZファンも、欲求不満が極まっているはず。WIZⅤだのWIZⅣだのを夢みつつ、今日もFC版Ⅲで宝さがしを続けているあなた。とりあえずFFでもやってみてはどうだろうか。とにかく、あまり思い詰めないように

## ジェリーボーイ

EPICソニー／9月13日発売／¥8500(税抜き)●容量：8M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用　15日発売

RPGでおなじみのスライムを主人公にした、ユニークなアクションゲーム。弾を撃ったり、ジャンプしたりというのではなく、あくまでキャラクターの動きに凝ることで、独自のアクション性を生み出そうという試みだ。



↑莫大なパターン数を費やしたマイキャラの動きに注目。ぷよぷよとしているのだ



↑ステージ構成の仕掛けにも新しいアイデアがいっぱい。バラエティに富んでいる

本誌でもおなじみの、田尻氏率いるゲームフリークが製作に当たったアクションゲームです。同氏の一作目、『クインティ』が出た時、私はマイキャラの「回れ右」の動きに感動した記憶があるんですが、田尻氏というのは、どうもこの、キャラの細かい動きというものに並々ならぬこだわりがあるらしい。そうでなくては、ゲーム内でスライムの「ぷよぷよ感」を克明に描こうなど、考えるわけもないでしょう。

また、ゲーム史的記憶というか、マリオシリーズを始めとする優れたアクションの要素を上手く換骨奪胎し、その上で、回転する球体の内部でのアクション、投げた後回収できる弾など、まったくオリジナルな要素を加えているのです。可愛いキャラクターたちも、きれいに描き込まれていて非常にいいと思います。

てな具合に、その熱意、仕上がりとも水準を超えているんだけど、ちょっと残念なのは、マイキャラのユニークな動きが、そのままアクションゲームとしての面白さに直結していないこと。どうも「敵を倒す」という実感が薄いのだ。だから面構成のクライマックスたるボス戦も、アクション性が薄い印象になってしまう。

操作性の面でも、弾を撃つボタンと加速ボタンが共用なのが気になる。マリオに倣ったのだろうが、SFCはボタンが4つあるし、弾数に制限がある点からみても、分けた方がよかった。というわけで、佳作ですが採点は気持ち辛目です。

**7**

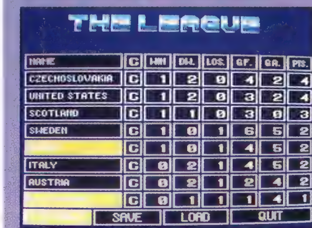
## プロサッカー

イマジニア／9月20日発売／¥8000(税込み)●容量：4M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●2P対戦可

パソコン版で大評判を呼んだ、スピード感あふれるサッカーゲームの移植版。硬派な移植ぶりのイメージがすっかり定着した、イマジニアからの登場だ。システムは極めてシンプル、忠実にサッカーの面白さを表現している。




↑まず、グラウンドが非常に広い、という印象を受ける。選手はなんだか豆粒のようだ




↑フォーメーションを選択できるリアルな戦略性も、このゲームの大きな売りだ！

な、なんなんだ、このグラウンドの広さは？　というのが第一印象。実際の縮尺をリアルにシミュレートするどころか、まったく無視しているという感じです。選手の大きさから推察するに、このグラウンド、縦の長さが1kmくらいはあるでしょう。計ってみたわけではないので、ただのデタラメですが。

それにしても、こんなに広いグランドを駆け回っていたら、選手たちはみな死んでしまうのではないか？　などと余計な心配をしつつ他人のプレイを観察していたのですが、実際に自分でプレイしてみて、その理由はすぐにわかりました。

とにかくスピード感がある。目まぐるしいまでの動き。全編これ高速スクロール。このスピード感を思う存分楽しめるように、という配慮だったんですね。これは慣れると、ちょっと病みつきになる可能性もあります。さらに、高度なパスワークをも操れるまでに上達したら、存分に楽しめるゲームなのかも知れない。

かも、といったのは、残念ながら、私はそこまで行けなかった、ということなんです。なんというか、見た目の仕上げ、操作性等はきちんと仕上がっているんだけど、ゲーム性というか、作り方がなんとなく粗いんです。それが味といえば味なんだけど、なんかしっくりこない。

でも、こういうクセのある味わいのゲームがあってもいいかな、とは思います。

**6**

## スーパー三國志II

光栄／9月15日発売／¥14800(税抜き)●容量：8M●ジャンル：シミレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●12人同時参加可

光栄シミュレーションの心髄、三國志のSFC移植版。限りなく完全移植に近く、同じ舞台の上で時代の違う5つのシナリオが楽しめるようになっている。もちろん、劉備、曹操、孔明らの活躍する時代がシナリオの白眉だ。



↑自国以外のターンでは、馬がパッパカ駆け回る演出があったりする。楽しいのだ




↑ゲームで見られる最も渋い人物像の数数。光栄のゲームならではのビジュアルだ

とりあえず、FCでは移植しきれなかった部分にきっちり気を配った、ファン待望の1本です。こういうモノは、もう、レビューなんかで私みたいな怪しいヤツが、何を言おうが言うまいが、買う人は買うし、興味のない人は最初からないでしょう。そんなわけで、あまり多くを語りたくないんですが……。

あ。ちくしょ。どんどんやる気なくなってきちゃったな。……そうですね。個人的には曹操のゴツい顔が好きですね。ゲームは難しいし。あの馬がなあ……。

あ。いかんいかん。私は何を言っているのか。ちょっと気を取り直そう。

でも、いますよねちゃんと。SFC新規ユーザーで、これを機会にシミュレーションにも挑戦してみようかなって人。そんな人の存在を信じて、はい、一生懸命書かせていただきます。

しかしながら、言うまでもなく、これは初心者向きのゲームではありません。逆に、やり込むほどに味の出るあの快楽を知る人ならば、押さえ以上の意味を持つソフトです。シビアに言えば、MDの『大戦略』みたいな派手な演出もないし、多少グラフィックがきれいになる程度でSFCに移植する必要があるのか、という問題はあります。だけど思考時間が気になるようなことはないし、FC版に満足できなかったような本格派のファンだったら、迷いなく買っていいんじゃないでしょうか。投げやりな評価でしたが、私もハマりました。

**7**

# 自堕落ソフトレビュー

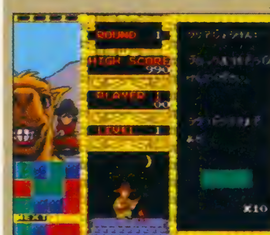
別に連載のつもりはないんですが、またこのコーナーです。ゲームにまつわるつまらない茶飲み話を聞いて下さい。そんなもの聞きたくねえやい、という人は、私に怒らず、新作をなかなか出してくれない各メーカーさんに怒ってあげてください。私も微力ながら、一緒に怒らせていただきます。こらこら。

さて、今月も私はいろんなゲームをやってみました。仕事でも、プライベートでも。『百の世界の物語』面白かったです。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』おいしゅうございました。遅蒔きながら、『FFⅣ』もやってます。しかし、強力な新作群の中、ふとやってみたちょっと前のゲームに奇妙にはまってしまう、そんなことってありませんか？

いや、またMDなんですけどね。私、新参者なものですから、すんません。『メガパネル』。なぜかナムコットが出した、唯一のテトリス系（と言っても落ちモノではない）リアルタイムパズルゲームです。これの対戦が実に面白い。なぜ他のハードに移植しないのか。すべきでしょうやはり。

ただ、たまたまウチの事務所を訪れたナムコの偉い方（名は秘す）が、「これホントにウチが作ったの？　ふ〜ん」と言っていたのが少々気になるのですが。

で、私が10点差し上げたいのは、またもやゲームそのものではありません。トレーニングモードの時中央で動いているスナフキンみたいなギター弾きの人です。私は何時間もこの人を見つめ続け、それだけで幸せな気持ちになれました。なんだかお礼を言いたい気分なんです。




←この人です。私もこの人みたいなポーズでギターが弾きたい

前回言いたかったこともだいたい同じなんですけど、ゲームの本編から外れた部分で、キャラクターが実にいい味を出しているケースって、案外多く目につきます。そりゃまあ、個人的な好みのレベルを出るものじゃないんですが、なんか作り手の愛が伝わってくるような、ね。

しかも、押し付けがましい愛ではいけない。さりげなくなければ。その点で某大作には少々疑問を感じるのであります。

# 品薄で買えないダークロード その作者にインタビューだ！

発売されてかなり経つにも関らず本誌の「ほしいソフトトップ10」に居座りつづける「ダークロード」。その開発意図を探る



**手塚一郎**
7月の中旬から8月上旬にかけてメチャクチャ忙しかった。夏休み進行というヤツで、毎週がしめ切りという感じ。このコーナーを書き終えたら、やっと休める。1日の睡眠時間が平均3時間なんて地獄から解放されるのがうれしい。たまっていたお便りへの返事も書ける。もう少し待っていてくださいね。

## 9月発売リスト

| | |
|---|---|
| 13日 | ●ウエスタンキッズ ビスコ／¥7800 |
| | ●絵描衛門 アテナ／¥9800 |
| 20日 | ●へべれけ サン電子／¥6200 |
| | ●マリオオープンゴルフ 任天堂／¥6000 |
| | ●ドラゴンズレア ＥＩＰＣソニー／¥5900 |
| 27日 | ●イースⅢ ビクター音楽産業／¥7500 |
| | ●中嶋悟Ｆ１ＨＥＲＯ２ バリエ／¥5900 |
| | ●バトルフォーミュラ サン電子／¥6200 |
| | ●スパルタンＸ２ アイレム／¥5500 |

価格は全て税抜きです

## NEWS

▶ＢＰＳより「テトリス２」の制作が発表された。プロデューサーに石原恒和、ディレクターに中村光一、コンポーザーにすぎやまこういちを起用しての開発が行われた。

FC SPECIAL 特集

# データイーストに行ってきたよ

## 幻の名作「ダークロード」のコンセプトを探る

去る8月8日、データイーストへと行ってきた。「大怪獣デブラス」「ダークロード」「メタルマックス」などの良質ソフトを続けざまに放ったこのメーカーは、スーパーファミコンへと向けられていたユーザーの目を力ずくでファミコンへと戻させるほどのパワーに満ちている。特に「ダークロード」。この作品は複数のシナリオや戦略的なバトルモードなど新しいことに意欲的に取り組んでおり好感が持てた。いいゲームに出会うと作者にも会いたくなる。




### パソコンゲームに目醒めたんです

「ダークロード」を企画したのはデータイーストの社員である厳　光生さん。元はグラフィックを勉強していたが、パソコンを購入したことで新しい世界が開けたという。「パソコンでゲームをした時、とにかくショックを受けましたね。ああ、こういう世界もあるのか、と。もう、それは言葉では言い表わすことはできないほどでした」

厳さんが特に気に入ったジャンルは、その頃、一気に火のついた感のあるＲＰＧだったそうだ。

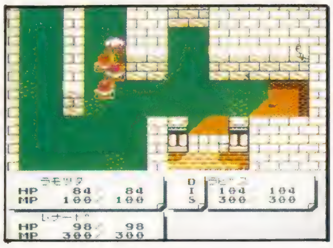
「とにかくＲＰＧが好きだったんです。あれは、ちょうど『無限の心臓』とか『ハイドライド』、『ドラゴンスレイヤー』が大ヒットしていた時代ですね」

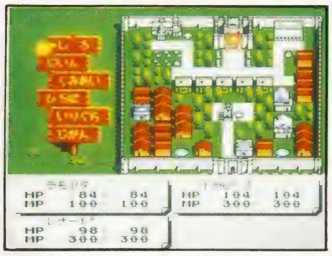
そのゲーム好きが興じてデータイーストに入社した厳さん。ファミコンの『サイドポケット』やエンジンの『魔界八犬伝』を経て、ついに永く暖めていた企画を実現させる時が訪れた。「ＲＰＧは大好きです、今でも。ただ、自分が創るのならもっと違う形のものを目指したいな、と思いました。言葉で説明するのは難しいのですが…そうですね、決められた道をたどっていくのではなくて、プレイヤーが探していけるようなもの。コンピュータＲＰＧなので完全には無理なのですが、自分で進むべき道を見つけたんだ――そうプレイヤーに感じてもらえるような作品を創ってみたかったのです。ゲームの中のキャラクターは駒なのではなく、血の通った人間なのだ、と感じてくれたら最高ですよね」

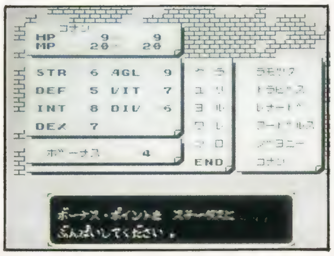
そんな厳さんなので、コンピュータＲＰＧだけでは飽き足らず、その元ともいうべきテーブルトークＲＰＧにも興味を持ちはじめたのも無理のないことだった。

○○をすれば××になるのではないか、という無限の可能性を感じさせるＴＲＰＧ。そのおもしろさを活かせないものか。








### 「ダークロード」はＴＲＰＧから誕生

「一番好きなパソコンＲＰＧですか？　うーん、ひとつに絞ることはできませんね。まず『ウィザードリィ』。それから『マイト＆マジック・ブック２』。『イース』のⅠも大好きです。この３本が一番好きかな」

厳さんは、ゲームをプレイしている時にあれこれ想像させてくれる作品が好きなのだそうだ。ウィズの好きな人ならうなずけるところだよね。ゲームがモニターから離れても生き続けられる――それを目指したわけである。

ダークロードのシステムはＴＲＰＧから考案された。連続性のあるショートシナリオは、いわゆる「キャンペーン」。戦闘は単に強さを競うためのものではないとの気持ちから、闘い方によっては弱くても敵を倒せるといった戦略性もはずせない。

これらの要素をファミコンというハードに合わせてシェイプ。そこに厳さんが以前から暖めていた世界観を持ちこんだ。「ダークロードを創っている時は、まるでテーブルトークＲＰＧのマスターをやっている気分でしたね。遊んでくださる人がここで何を感じるのかなどを考えながら人や物を配置して…とにかく楽しかったなあ。絶対に見つからないようなところにまで凝ったりしましたし…」

ダークロードの素晴らしさはここだ。こうしたら、どんな展開になるのだろう、と思わずにはいられない。いろいろと試したくなる。何度も遊びたくなる。

点数評価
⑩最高　⑨すごくよい　⑧とてもよい　⑦よい　⑥まあまあ　⑤ふつう　④もう少し　③がんばれ　②もっとがんばれ　①問題外



←この方が厳　光生さん。こだわりを持ってゲームを創りつづける。



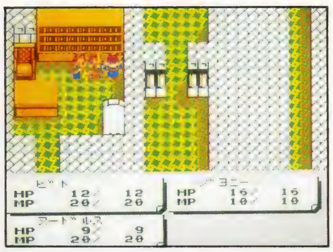

そう、それはまさにテーブルトークＲＰＧの雰囲気なのだ。様々なことを想像させ、しかしそれだけではなく、きちんとしたアクションまで用意されていたりするのだからうれしくなってしまう。

「いやー、それでも心残りはあるんです。一番残念だったのは、プレイヤーの行動によって後のシナリオが微妙に変化していくことができなかった点ですね。それができれば、プレイヤーはゲームに参加しているという意識をもっと持ってくれるでしょうし、ゲームをより愛してくれるはずですから」そう言って厳さんは笑った。

厳さんが最近熱中していたのはパソコンＲＰＧの「ダンジョンマスター」。このゲームでは魔法によって石を創り出すことが可能。そこで彼は考えた。この石をたくさん創り、同じ場所に捨て続けたら一体どうなるのだろうか、と。

「いやー、馬鹿らしいことなんですが、半分ムキになって続けました。正確な数字は忘れてしまいましたが…30000個ぐらいかな、それぐらい捨て続けたらゲームが止まってしまったんですよ」

厳さんの人柄をよく表しているエピソードである。疑問に思ったことは、どんなに些細なことでも試してみる——これは彼の作品である「ダークロード」にも活かされている。こういったこだわりがあるからこそ流行に流されたりせずに、地に足がついた作品を創ることができたのだろう。となると気になるのは次回作だね。



## コミック版も登場するのだ！

ソフトの販売個数が少ないことから買えない人が続出した「ダークロード」。ああ、「ダークロード」の楽しさを体験することはできないのか——と、暗くなっている人もいるかもしれない。

そんな人に朗報。このゲームがコミックとして登場することになったのだ。作画を担当するのは、ウィザードリィ・コミックで大人気の石垣　環さん。そう、石垣さんも、大の「ダークロード」マニアだったのである。

以下は、その石垣さんのコメント。「きっかけは、本誌の手塚さんのゲーム評でした。思い立ったら吉日とばかりに発売日に買いに行きました。とんとん拍子でゲームは進み、二日目で早くも大詰め。あー、おもしろかったな、と思いかけたその瞬間に操作をあやまって……。中味にはケチのつけようはありません。とてもおもしろかった。が、もしも、続編が出るのなら、操作性と説明書の改善をお願いします（笑）。——て、コミック版の「ダークロード」をやることになりました。このおもしろさを、どうやったら描き表せるか、今、考えているところです。どうか期待していてください」

コミックの発売は、一応来年の春が目安とのこと。これに合わせてゲームの再販がかかったりするといいのにね。みんなでデータイーストに手紙を送ろう！

## ダークロード転職&スキル表

「ダークロード」をプレイして困るのが、その職業につくための条件やそこで得られるスキルなどがよくわからない点。これをデータイーストさんのご好意で一挙公開。有効に活用してほしい！

＊＊表の見方
A→職業につくための必要最低能力値
B→１ケ年につき変化する能力の増減値
G→それによって得られるゴールド
T→スキルを修得するのに必要な月

| 職業 | | STR | DEF | INT | DEX | AGL | VIT | DIV | G | スキル | T |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 農夫 | A | | | | | | | | 3 | | |
| | B | | | −1 | | | +1 | | | | |
| 商人 | A | | | | | | | | 5 | | |
| | B | | −1 | | | | | | | | |
| ハンター | A | | | | | 6 | | | 3 | シューティング | 2 |
| | B | | | | | +1 | | −1 | | | |
| 羊飼い | A | | | | | | | | 2 | | |
| | B | | | | | | | +1 | | | |
| 漁師 | A | 6 | | | | | | | 4 | シューティング | 2 |
| | B | +1 | | | | | | −1 | | | |
| 坑夫 | A | 6 | | | | | | | 4 | | |
| | B | | | −1 | | | +1 | | | | |
| 鍛冶屋 | A | | | | 6 | | | | 5 | | |
| | B | | −2 | | +1 | −1 | +1 | | | | |
| 占い師 | A | 6 | | 7 | | | | | 5 | | |
| | B | −1 | | +1 | | | | +1 | | | |
| 兵士 | A | 7 | | | | | 6 | | 6 | | |
| | B | | +1 | −1 | | | +1 | −1 | | | |
| 役人 | A | 7 | | 7 | | | | | 8 | ランゲージ | 2 |
| | B | | +1 | | −1 | −1 | | | | | |
| 鍵師 | A | | | | 7 | 6 | | | 7 | トラップ | 2 |
| | B | −1 | −1 | | +1 | +1 | | | | | |
| 盗賊 | A | | | | 8 | 6 | | | 10 | トラップ | 2 |
| | B | −1 | | | | +1 | | −2 | | | |
| 僧侶 | A | | | 8 | | | | 8 | 8 | ディスペル | 3 |
| | B | | | | | | | +1 | | | |
| レンジャー | A | 7 | | | | 7 | | | 8 | サーチ | 3 |
| | B | +1 | | | | +1 | | | | | |
| 医者 | A | | | 9 | | | | | 10 | メディスン | 4 |
| | B | | +1 | | +1 | | | −1 | | | |
| 学者 | A | | | 14 | | | | | 9 | ランゲージ | 3 |
| | B | −1 | +1 | | +1 | | | | | | |
| バード | A | | | 12 | | | | 10 | 9 | アンチマジック | 3 |
| | B | | +1 | | −1 | | | +1 | | | |
| 魔術師 | A | | | 14 | | | | 8 | 8 | アンチマジック | 4 |
| | B | −1 | | | −1 | | | +1 | | スクロール | |
| 君主 | A | 12 | | 12 | 12 | | 11 | | 10 | スクロール | 5 |
| | B | | | | | −1 | | +1 | | | |
| ニンジャ | A | 16 | 13 | 14 | 14 | 16 | | 12 | 12 | クリティカル | 5 |
| | B | | | | | | +1 | −1 | | | |
| 魔導士 | A | | | 14 | | | | 11 | 15 | ハイスペル | 5 |
| | B | −1 | | | | | | +1 | | | |
| ナイト | A | 15 | 12 | 14 | | | 12 | | 20 | ファイティング | 5 |
| | B | | | | −1 | +1 | +1 | | | ジャンプ | |
| 司教 | A | | | 15 | | 9 | | 13 | 25 | ディスペル | 5 |
| | B | −1 | −1 | | | | +1 | | | ハイスペル | |
| モンク | A | 15 | 12 | | | 13 | | | 25 | ジャンプ | 5 |
| | B | | | | +1 | | +1 | −1 | | ファイティング | |

## もちろん続編は創るつもりです

「ファミコンというハードの限界もありまして、カットしなければならない部分が割とありましたね」

するとIIが出るということかな？

「ダークロードIIになるかどうかはわかりませんが、ぜひやってみたいですね。とりあえず、今、少しずつ進めている企画がありまして…それはダークロードの世界観やコンセプトを継承したものになる予定でいます。タイトルは未定ですが、自分の心の中ではダークロードの続編という意識を持っています」

うひゃ、これは楽しみ。厳さんのことだから、その新作は「ダークロード」を遥かに上回るものになるに違いない。読者のみんなも期待していよう。

で、気になるハードは？　先に厳さんは〝ファミコンというハードの限界〜〟ということを言われた。すると、この新作はファミコン以外で、となってしまうのかな。そうなったら少しくやしい。

「そうですね…まだ機種は決めていませんが、おそらく16ビットのハードでしょう。ファミコンではやりたいことがやれないこともあるので…。どうせ創るのなら、やはり自分で納得のいくものをやりたいですからね。ファミコンしか持っていない方には申しわけないです」

うーん、でも仕方ないよね。

16ビットのハードか…するとスーパーファミコンかメガドライブあたりかな。何にせよ楽しみ。厳さん、がんばってください。

あ、そうそう。厳さんが次回作を創れるようになったのは「ダークロード」のアンケートハガキがたくさん送られてきて、とても評判が良かったからなんだって。ユーザーからのハガキの一枚が実はとてもすごい力があることがわかるよね。これからはソフトを買ったら、中に入っているアンケートハガキを出すようにしよう。ゲームの感想も忘れずに！　キミの出したハガキで明日のゲーム界が大きく変わる可能性だってあるのだから…（ちとオーバーか）。

ま、とにかくデータイーストは輝いている。この輝きを失わずに、これからもいい作品をどんどん創っていってほしいな。

## 今年の上半期のまとめ

今月は発売されるソフトが少ないので、いきなり今年の上半期を振り返ることになってしまった。少々おつきあいを。

発売日順に、ぼくが良質と判断したソフトを改めて考えてみる。まず「じゅうべえくえすと」。かなりゲームバランスが悪いものの、やはり〝助っ人〟は魅力的。どこでもセーブ可能という点をフルに活用すれば値段分は楽しめるはず。ただし短気な人には向かないよ。念のため。

コナミの「夢ペンギン物語」は今でも好きな一本。難易度も低いし、かわいいし。「おめー食うなよ」とか言いながら友だちと楽しめる。彼女と、なら文句なし。

「ダークロード」もはずせない一本だ。遊び方次第でさらに新しい世界が見えてくるソフト、そして遊ばれないかもしれない部分にがんばっているメーカーの姿勢——こういったことを評価しないわけにはいかない。再販が待たれる。

アスキーの「いただきストリート」も評価すべき作品。ファミコンでボードゲームをするなんて——と思ってしまうのはケチな証拠。コマやお金をなくす心配がないのだから、むしろ得だと考えてほしい。しかも、対コンピュータ戦だって楽しいのだから。買って損しない一作です。

隠れた名作なのが、アトラスの「NYニャンキーズ」。タイトルで損してる。本誌5月号で7点をつけたが、本当は8点にしたかった。後半が妙に難しいのと、展開が少々単調なところが気になってしまったのである。激しいアクションが好きな人なら安心しておススメする。

「天地を喰らうII」は、5月号のレビュー以降まったく手をつけていない。プレイすればそこそこ楽しめるのはわかっているのだが…。理由は簡単。三国志という点が馴染めないのだ。カプコンだからこそ、オリジナルRPGがほしくなってしまう。

コナミの「ラグランジュポイント」もまったく進んでいない。こちらはプレイする気はあるのだが、時間がなくて…。一気に解いてしまいたい作品なので、まとまった時間が取れてから再挑戦するつもり。8点をつけたが、クリアしたら評価が少し変わるかもしれない。戦闘におもしろ味が感じられないのが難点かな。

次は「ココロン」。違ったキャラクターでプレイした時に変わるのが難易度だけ、という点がネックであるもの、ぼくの好きな作品。「夢工場ドキドキパニック」のような意外な展開があれば9点にしたかった。後半ステージにおけるサボテンゾーンが難しい他は、まあ何とかなるでしょう。興味のある人は、ぜひどうぞ。

「メタルマックス」も、あれから進んでいない。仕事の合い間に——などというのはソフトに申しわけないように感じてしまうから、である。ちょっと早いが、今年のファミコンRPGのベスト3には確実に入る作品だと思う。

「すごろクエスト」はRPGのゲーム的側面を強調した作品。好き嫌いがハッキリしそうだ。シナリオの規模の割には時間がかかってしまう点がネックだが、ぼくは評価している。ギリギリ8点だった。

ハドソンの「ボンバーマンII」は1人プレイはあまりおもしろくないが、バトルモード（3人同時プレイ）の熱さに心を打たれて8点とした作品。今でもヒマがあると遊ぶほど。持っていたい一本だと思う。



↑「ダークロード」は品切れ状態。中古屋で見かけたら迷わず買おう。かなり貴重なのだ



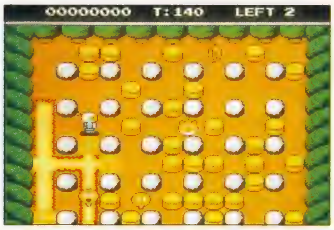
↑「いただきストリート」も持っていたい作品。友だちと遊べば盛り上がるぞ！



↑激しいアクションが好みなら「NYニャンキーズ」がおススメ。隠れた名作である



↑「メタルマックス」はRPGファンなら要チェックね。自由度が高いのが魅力なのだ

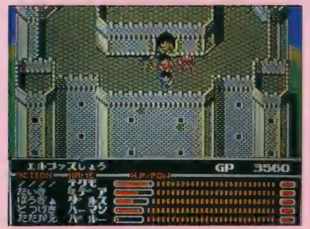


↑アクションゲームのファンなら「ボンバーマンII」。友だちをなくさないようにしよう

## ラディア戦記・黎明編

テクモ／10月下旬発売／￥6900
●容量：3M●ジャンル：RPG●ROM
完成度：100％●バックアップ：あり●1P専用

テクモお得意のビジュアルシーンを要所に取りこんだRPG。基本的にはドラクエタイプだが、戦闘モードをアクション風にしたりなどの工夫が見られる。ストーリー性が高いために自由度は低くなってしまっている。



↑会話はBボタン一発で行う。慣れるまで少し違和感があるんだよな、これって



↑戦闘はリアルタイム。スピード感に欠けるのが残念。最初は楽でいいんだけど…

テクモがテーカンという社名であったころから、ぼくにとって気になるメーカーのひとつだった。その魅力を言葉にするのは難しいが、あえて書くなら〝コロンブスの卵〟であろう。何だかわからない？　ごもっとも。テクモは、誰でも考えつきそうで、しかし誰も考えつかないことをやる。考えついたとしても実行しないようなことを平気でやる。それも、きちんとおもしろさをキープしながら。

単に目新しさだけを追っているわけではないのがテクモの凄いところ。既存のおもしろさに当てはまらないおもしろさ、とでも表現すればいいのだろうか。だから、テクモから目が離せない。ゲームのあらましを聞いただけでは満足できず、遊ばなくてはならない気分にさせられてしまうのだ。

この「ラディア戦記」もそういった方向性が感じられる。が、遊んでみて思ったのは、熱意が空まわりしているな、ということだった。売りのひとつであるビジュアルシーンも、そう。ゲーム中のキャラクターのギャップが、感情移入のさまたげになっている。せっかく移動中のキャラクターをそのまま使った戦闘モードを持っているのだから、他の点にも気を配ってほしかったなあ。それ以外の不満点はスピードの遅さ。移動もそうなのだが、戦闘もイライラさせられる。「ティル・ナ・ノーグ」風なのはいいのだが、もう少しスピード感があれば、と思ってしまう。おそらく出るであろうIIに期待するとしよう。

6

## 中嶋悟F1HERO2

バリエ／9月27日発売／￥5900
●容量：2M●ジャンル：レース●ROM
完成度：100％●バックアップ：なし●2P同時可

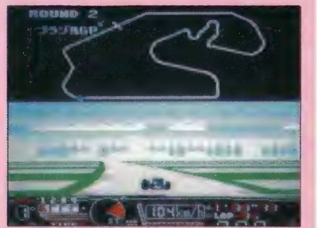
巷で人気のF1を題材としたレースゲーム。ウォーミングアップ、バトル（対戦）、グランプリの3つのモードが用意されている。コースは16。各コースのポイントを中嶋悟が説明してくれるのがうれしい。



↑中嶋悟が各コースの走り方をアドバイスしてくれる。が、その通りに走れないよぉ



↑1人プレイでは画面上部にコース図が表示される。コーナーでムリをしてはダメね



↑熱いのは、やはり2人同時プレイ。これならヘタでもそこそこ楽しめると思う

家庭用ゲームマシンでのレースゲームというと、やはりスーパーファミコンの名作「F-ZERO」と比較してしまう。それは間違った評価の仕方だ、と言う人もいるかもしれないが、ゲームはゲームであり、ハードの制約云々は関係ないと、ぼくは思っている。やれないことをムリにやって、その結果、プレイヤーに負担をかけるのであれば、それはメーカー側のミスなのだ。断じてハードのせいではない。やれないことはやるべきではない。ファミコンなのだから仕方ない——とするのは、区別ではなく差別だ。ゲームを創るプロならば、可能な範囲でおもしろさを追求すべきだと思う。

そういった視点からこのゲームを見ると、まるで存在意義が見えてこない。コーナーリングの感覚とかF1っぽくて、かなりがんばっているな、と感じさせるものの、それ以上では決してない。

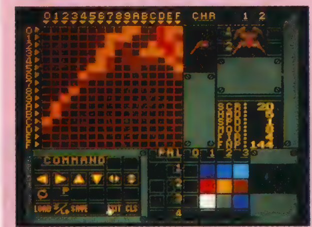
着眼点は悪くないのだから、それに見合ったハードを選んでほしい。ファミコンは万能じゃないのだから。

5

## 絵描衛門

アテナ／9月13日発売／¥9800
●容量：1M+256K●ジャンル：シューティング●ROM完成度：85%●バックアップ：あり●1P専用

ゲームデザイナー養成ソフトと言うべき作品。題材はシューティングゲーム。背景やキャラクターのパターン、動きや耐久度、配置などを設定可能。タイトル、スタッフロール、BGMの作曲などもこなせるところが売り。




↑ゲームデザイナーへの道はドット絵から？　慣れると楽しい。



↑これが音楽入力画面。オリジナルBGMを作曲してみよう

いわゆるコンストラクションというのはファミコンに向いていないと思う。もちろん、それは入力装置としてコントローラが機能しにくいからだ。キーボードとは言わないまでも、やはりマウスがほしくなる。

さて、この「絵描衛門」は、そういったゲーム制作タイプのもの。的をシューティングに絞ったことで文字の入力を排除、RPGをデザインできる「ダンジョンキッド」に比べると非常に扱いやすい。ドットを打ってゆく作業もすぐに馴染めることであろう。これだけでも結構遊べたりする。

操作性の次に問題となるのは、一体どこまでゲームをデザインできるか、だね。つまり自由度の高さ。ドット絵はほとんど制約がないものの、敵の動きは用意されたものから選ばなくてはならない。また、パワーアップのためのアイテムは決められずランダム。背景には当たり判定をつけられないなど、完全なオリジナルを創ろうとすると苦しい。どこかで見たことのあるシューティングになってしまうのが悲しい。そこを割り切れるかどうかがカギなのだ。ファミコンのグラフィックをいじれるということに刺激を感じられる人なら買うべし。

最後は音楽。実はこれが一番楽しい。6曲まで設定可能で、12小節ごとのループが基本。ファミコンだから4音しか出せないが、やり方次第では十分に楽しめる。リズム、ベース、メロディの順に入力するのがやりやすい方法かな。もっとパワーアップさせた2を期待したい。

7

## タイニートゥーンアドベンチャーズ

コナミ／12月発売／¥4900
●容量：2M●ジャンル：アクション●ROM完成度：75%●コンティニュー：あり●1P専用

アメリカで大人気のアニメ「タイニートゥーンアドベンチャー」を題材とした作品。ジャンプと踏みつぶしを基本とした正統派のタイミングアクションに仕上がっている。アイテムを取ることによってキャラクターチェンジ可。



↑なかなか軽快なアクション。背景も見やすいし、キャラも◎



↑ゲームは学習型。何度もやられながら上達していくタイプね

ファミコンゲームでは最近ちょっとパワー不足の感があるコナミ。技術力がありすぎるゆえにそちらばかりに力が注がれ、一番大切なはずのゲーム性がおざなりになっているのでは、と思う。そんな時の新作。アクションゲーム――それもタイミング命の作品と聞いて少し安心。「ゲーム」を創ってくれそうだと感じたから。

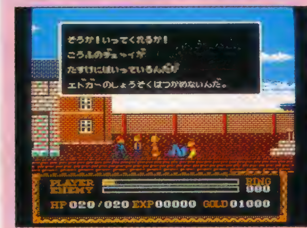
「タイニートゥーンアドベンチャー」とは、あのスピルバーグによるアニメ。アニメでの設定や世界観をゲームに活かそうとしているのだ。各ステージの初めに、サブキャラクターを選択可能。ゲーム中に出現するチェンジボールを取ることで、キャラクターを交代させられるわけである。各キャラクターは個性的で、どれを使うかで難易度はもちろんのこと、攻略法が変わってくる。簡単に書くとシューティングゲームでいうところの武器チェンジなのだが、アクションであるために動きまで変化する。ここがミソだ。遊ぶ人によって（ある程度）展開が異なるのは、ゲームが立体的に感じられ非常によろしい。欲をいうと「夢工場ドキドキパニック」ぐらいの幅がほしいのだけどね（タケルの「ココロン」も、そういった面でとても惜しかった）。ゲーム自体はルールも簡単だし、とっつきやすい。が、いきなり死ぬパターンが多いと感じた。パターン作りが大好きな人には楽しめるだろうが、「マリオ」のような大らかさに欠けるので万人向きとは言えない。対象を絞りきれていない点が難か。

7

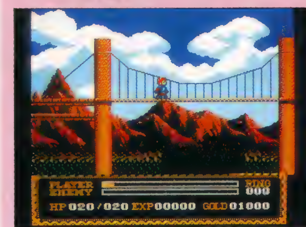
## イースIII・ワンダラーズフロムイース

ビクター音楽産業／9月27日発売／¥7500
●容量：3M●ジャンル：アクションRPG●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●1P専用

同名パソコンゲームからの移植。I、IIはトップビューの体当たり攻撃だったが、今回はサイドビューへと視点が変わった。同時にジャンプと剣振りが加わり、アクション性が強くなった。内容は若干アレンジされている。




↑IIIは前2作とは違ってサイドビュー。アクション性が強い




↑ファミコンとは思えないほどのグラフィック。やるなあ

PCエンジン、スーパーファミコンと移植され、いずれも人気を博している「イースIII」が、ついにファミコンでも登場。不安だったグラフィックも写真を見てもらえばわかるように、かなり美しい。音楽もそれなりだし、力の入った移植と言える。「イースIII」の遊べるハードを持っていなくてくやしい思いをしていた人にはうれしい限り、といったところだろう。

ただ、個人的には「イースIII」は好きになれない。アクション性が高くなったとは言っても、他のファミコンゲームより上であるわけもない。「イースIII」のアクションとは、パソコンゲームであるからこそ輝いていられたものなのだ。だから「アクション性が強い」なる文句に引かれて購入したら、少しがっかりするかもしれない。できれば、原作を見てから買うかどうかを決めるのがいいだろう。一番いいのは、アクションの要素が入ったRPGだと思うことか。決してアクションがメインではないのだから…。そこに注意しよう。

削られた部分は、すべてをチェックしたわけではないので偉そうなことは言えないが、どうやらマップの一部分程度に抑えられているようだ。

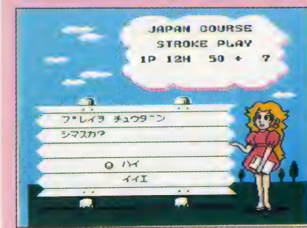
アドルの動きが妙に軽い（原作もそうだったけど…）のが少々気になる。ぼくには、そこが馴染めなかった。敵キャラの動きも平凡な感じだし…。完全移植を望む人も多いのだろうけれど、ぼくはファミコンらしさを追求してほしかった。

6

## マリオオープンゴルフ

任天堂／9月20日発売／¥6000
●容量：2M●ジャンル：スポーツ●バックアップ：あり●2P同時可

任天堂ゴルフシリーズ（？）の最新作がコレ。日本やアメリカなどの世界各地のコースをプロになったような気分でラウンドできる。ズーム画面やショットリプレイなどの機能もある。もちろん2人同時プレイも可能。




↑ゴルフというと地味な画面を想像してしまうがそうでもない



↑これまでの任天堂ゴルフのシステムに少しアレンジが…



↑ズーム画面はこんな感じ。なかなか迫力がなってよろしい

任天堂から久しぶりにゴルフゲームがリリースされる。

ロムが手元にないため、当然のことながらプレイできず、内容の紹介だけとなってしまった。

この「マリオオープンゴルフ」は、このテのタイプとしては珍しい面クリア方式を採用している。各コースには規定打数が定められており、それを越えてしまうとゲームオーバーってワケだ。

全5コースの計90ホール。なかなかボリュームがあってよろしい。コースの難易度は日本が一番易しく、UK（イギリス）が最も難しい。

3Dパットやバンカー落下時、あるいはカップイン、ニアピンなどのショットもズーム画面を採用し、迫力を出している。

2人での対戦も可能。エキストラコースを選択すれば全90ホールの中からどのホールが出てくるかわからないので緊張する。苦手なホールをトレーニングモードで練習することもできるというからうれしいね。



# PC エンジンにアニメーションは、よく似合う…かな？

エンジンとアニメーション。もう、切っても切り離せないよね。だけど、問題がないわけじゃ…。

PCエンジン用ソフト

**北枕獲**

ヒマを見つけては、98で戦国群雄伝をやってる。武将風雲録を持っているにも関わらず、だ。実は武将データを書き換えられる同人ソフトを入手したのだよ。若返らせて死なせないよーにして、有名武将を全員配下にするんだい！　とゆーわけで、今月はシュー・エル・ゲレーロです。あ、前回はスペル・アストロね。

## 9月発売リスト

20日 ●ヒット・ジ・アイス　タイトー／¥6800

●ワールドジョッキー　ナムコ／¥5800

27日 ●森田将棋PC　NECアベニュー／¥7200

●ニュートピアII　ハドソン／¥7200

●どらごんEGG!　メサイヤ／¥6500

●CD-ROMマガジンULTRA BOX 5　ビクター音楽産業／¥4800

価格は全て税抜きです

## NEWS

▶PCエンジンユーザー待望の、エンジン+CD-ROMの一体型ハード"PCエンジンDuo"の発売日が9月21日に決定。価格は59800円。同時にSCD-ROM²に先立って、スーパーシステムカードの発売日が10月25日に決定した。(詳細はP.24参照)

▶そしてスーパーCD-ROM²用のソフトも10月に発売されることとなった。現時点では、RIOT日本テレネットの「天使の詩」、ハドソンの「ドラゴンスレイヤー～英雄伝説」、「ポピュラス～ザ・プロミストランド」の3本が、10月25日のスーパーシステムカード発売と同時に店頭に並ぶ予定となっている。(詳細はP.156のSCD-ROM特集を参照)

PC SPECIAL 解析

# PCエンジンとアニメーション

### スーパーCD-ROM²の登場は、アニメ化に拍車をかける

## エンジンとアニメの関係



PCエンジン、CD-ROM²のゲームとアニメーションって、切ってもきれない関係にあるよね。分かりきったことだと思うけど、CD-ROMの大容量は、大量のセリフつきアニメシーンを可能にしたんだ。実際にアニメーションをウリにしたゲームってのも多いし。

ハドソンの「うる星やつら」や「コブラII」みたいなテレビアニメやコミックスを原作にしたソフトはもちろん、「ヴァリス・シリーズ」みたいなオリジナルものでも、アニメシーンはかかせないものになってるし、それを楽しみにしてるファンも多いんじゃないかな。

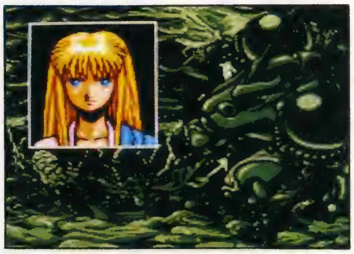
この傾向は今後も続くだろうし、ますます手が込んでくると思う。もともとアニメが嫌いじゃない私にしても、とっても楽しみにしてるんだよね。荒木伸吾の「BURAI」とか、いたはししゅうほうの「ダウンロード2」なんかは、ゲームの内容よりも、絵を描いた人に惹かれたってのも、間違いない事実だしね。つまりデキのいいアニメシーン(グラフィックはもちろん、演出的にもね)は、それだけでそのソフトを成り立たせてしまうパワーを持つことさえ可能なんだ。

もちろん、おもしろいゲームと、素晴らしいアニメシーンが両立できれば最高なんだけどね。残念ながら、そーゆーソフトにはなかなかお目にかかれない。現時点では、ただ単にアニメをつけましたよってソフトが多いんだよね。アニメファンとしては、イチャモンの一つもつけたくなるのだ。



↑←ハドソンのデジタルコミックは、CD-ROMが進むべき道の一つを示したソフトだ。

## アクションゲームとアニメーション



と小見出しをつけたけど、別に「シューティングゲームと…」でも「シミュレーションゲームと…」でもかまわないんだけどね。要は最近のゲームって、"猫も杓子もアニメーション"ってことを言いたいわけだ。

最近のCD-ROMのゲームって、どれを見てもアニメシーンがあるんだよね。豪勢に声優さんを使ってるのも多い。ただし、アニメシーンが効果的に使われているかってゆーと、？マークがつく場合が多いんだよなぁ。まぁ、最近のゲームについてはレビューで触れてるんで、個々については改めて指摘することはしないけどね。

さて。どんなゲームに、どんなアニメーションをつけようと、それはかまわないんだ。それがプレイする上でプラスになっていればね。だけど、残念ながらせっかくのゲームをぶち壊すものが多いんだよなぁ。結局のところアニメシーンの演出ってのは、根本的にゲームの演出とは違うってことなんだ。ゲームプロデューサーは、そこをきっちりと押さえておく必要がある。分かっているディレクターを使えば、「コブラII」のように演出で魅せるソフトが創れる(コブラIIの場合、寺沢武一氏の力が大きいんだけど)はずだ。

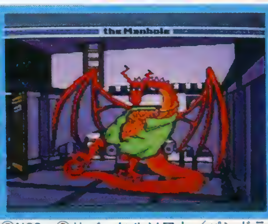
技術的にツラいものも多い（アクセスのこと。とんだのかと思うのもあるもんね）し、まだ若いジャンルなんだなぁと思う。けど、ライバルも増えるし、メーカーさんにはがんばってもらわないとね。



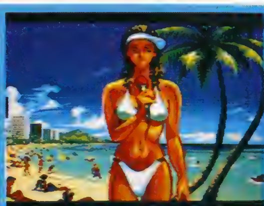
↑←STGの「精霊戦士スプリガン」、ACGの「らんま1/2」等、アニメシーンはゲームジャンルを問わなくなった

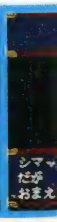












点数評価

❿最高　❾すごくよい　❽とてもよい　❼よい　❻まあまあ　❺ふつう　❹もう少し　❸がんばれ　❷もっとがんばれ　❶問題外

# 日本テレネットの場合

ところでアニメシーン、ビジュアルシーンと言えば、まず思い浮かぶのが日本テレネットだよね。「ヴァリス・シリーズ」「コズミックファンタジー・シリーズ」「ゴールデンアックス」「スーパーアルバトロス」など、ちょっと考えただけで、アニメシーンが印象に残る（良くも悪くも、だけどね）ソフトがゾロゾロ出てくるもん。

日テレ（うーむ、これではテレビ局になってしまうな。おっと、これって関東ローカルのネタかな？）は、アニメーションにこだわるメーカーの最右翼だ。グラフィックの仕上がりといい、声優さんの豪華さといい、トップクラスと言ってもいい。CD-ROM²とゆーメディアの可能性に、初期の頃から積極的に取り組んでるメーカーだよな。「良くも悪くも」って書いた。テレネットのビジュアルシーンに対するこだわり方ってのは、大いに評価する。描き込みもがんばってるし、声優さんも一流を使ってる。演出にその道のプロを使うのも評価できる（「ヴァリスIII」「スーパーアルバトロス」の絵コンテは東京ムービーの絵コンテ用紙に描かれていたし、「コズミックハンター」はアニメーターの越智一裕が参加している。他の作品はどーか、確認はしてないけど）。

だけど問題がないわけじゃない。まずアクセスタイムの長さだ。暗転無音の状態が、けっこう長い。これって、ものすごく不安にさせられるんだ。技術、演出の両面から、もっと積極的にアプローチしてほしい。

演出もビジュアルシーンだけを見ればいいんだけど、ゲームの部分と合わせて見るともう一つって感じのソフトもあったし、いくらビジュアルががんばっても、ゲーム自体のデキが…ってソフトもあったしなぁ…。

あ、これ、別にテレネットのソフトだけがってわけじゃないよ。ずいぶん、いろんなソフトで経験することだけど、テレネットってば、ビジュアルでがんばってる分、そーゆーとこが目立っちゃうんだよね。

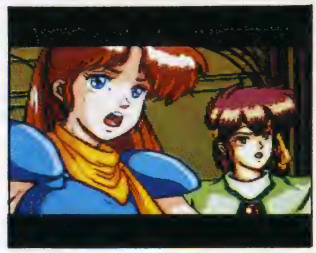
テレネットは、これからもビジュアルシーンをウリの一つにしてくるだろうし、私としてもそれを期待している。だから、最後にあえて言わせてもらう。ただビジュアルシーンをくっつければいいって時代は終わった。これからは、しっかりしたコンセプトと、ちゃんとした演出がないと、ユーザーにそっぽを向かれるようになるだろう。精進して下さい。



←テレネットと言えばヴァリス、ヴァリスと言えばアニメシーン



←戦斧には、3人にキャラクター毎にBGストーリーがあった



←ヴァリスⅣ。主役も変わったが、絵の雰囲気も変わった

# スーパーCD-ROM²によって開ける可能性

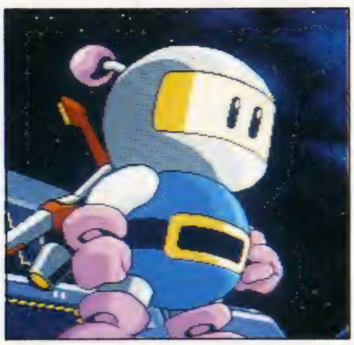
長々と、エンジンとアニメについて見てきたわけだけど、なんで私がアニメにこだわってるかってゆーと、もちろんスーパーCD-ROM²が登場するからだ。バッファRAMが、今までのROM²の4倍の2Mになる。この1点だけを見ても、今後のCD-ROMのソフトが、ますますアニメに傾いていくことが予想できるからだ。

こーなると、個人的に期待しちゃうのが、原作つきのソフトだったりする。キャラクターものはクソゲーが多いとゆーのが定説になってたときもあるけど、最近はそうでもなくなったしね。くどいようだけど「うる星やつら」や「コブラII」のようなソフトが増えてほしいんだよね、個人的には。

とにかく、バッファRAMが4倍に増えたってことは、1回のアクセスで読み込める量も4倍になるってことでしょ。つまり、1回の読み込みで使える動画の枚数や、1シーンにかけられる時間なんかが増えるわけだよね。

そうなれば、今まで以上に演出が大事になってくる。うん。やっと、今回の記事の主題にたどりついたな。ここまで、アニメシーンがどーの、演出がこーの、と書いてきたのは、これが言いたかったからにほかならないのだよ。よーするに、ただつけただけのアニメシーンじゃ、生き残れないだろうってこと。ちゃんとドラマとしての演出をしなきゃいけなくなるってことだ。

今まではCD-ROM市場はPCエンジンの独占だった。だけど、これからはそうも言ってられない。スーファミのCDはまだよく分からないけど、メガCDのスペックには関心しちゃう。価格によるところもあるだろうけど、スーパーCD-ROM²にとって脅威になる可能性だって高いと思う。



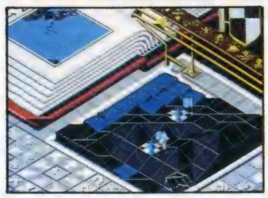
↑ハドソンの「STARパロジャー」。スーパーCD-ROM²ソフトの中でも注目の一作だ



そうなると、ゲーム自体はもちろん、アニメシーンをどれだけしっかり創れるかってことが、今まで以上に重要なファクターになってくるだろう。ただついてるってだけじゃ、もうダメなんだ。

繰り返すぞ。アニメシーンは単なるゲームのオマケなんかじゃなく、アニメーションの作品として評価が受けられるような、しっかりした作り方をしてほしいってことだ。ま、ここら辺、読者よりメーカーさんに読んでほしいんだけどね。特に「ロードス島戦記」「BURAI II」「コズミックファンタジー3」あたりの、キャラクターもののRPGにはがんばって欲しいものだ。

もちろん、メディアミックスも今以上に盛んになるだろうし（「ロードス島戦記」なんて、その最たるものだよね。テーブルトークRPGリプレイから始まって、小説、パソコンRPG、OAVで、今度のエンジン版だもんね）、原作つきも増えるだろう。原作ファンの期待を裏切らない、しっかりしたアニメシーンを作って下さいね。



←上はリバーヒルソフトの『プリンス・オブ・ペルシャ』。左は10月に発売が決定している「ポピュラス～」

結局ね、期待しているからこそそのうるさい注文なんだよね。スーパーCD-ROM²のアニメ処理能力を十分に使いこなした作品の登場を待ってますからね。

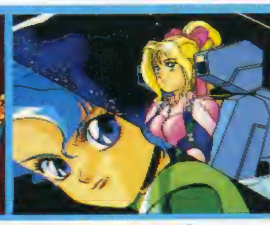










# ニュートピアII

ハドソン／9月27日発売／¥7200
●メディア：Hu-CARD 6M●ジャンル：アクションPRG●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●1P専用

画面切り替え型のアクションRPG。基本的には前作を踏襲しているので、経験者なら何の違和感もなく遊べる。前作の主人公フレイの息子が今回の主人公。ちなみにキャラデザは、機動戦士ガンダムの安彦良和氏なのだ。



↑今回も爆弾で苦労するのだ。あー、もっといっぱい持てるよーになりたい



↑システムや操作法などは、前回と同じだからね。迷宮のさまざまな仕掛も健在さ

やだなぁ、アクションRPGかよ。どーも、このタイプのゲームとは相性が悪いんだよなぁ。確かに「ゼル伝」や「ハイドライドスペシャル」には、ハマったけどなぁ。そーいや、前作の時も、そんなことを考えつつプレイしたっけなぁ。などと思いつつ、プレイを始めたのであった。

結論から言えば、遊べる。ゲームバランスとか、マップとか、よく練り込んであって、いわゆる〝レベルアップのための経験値稼ぎ（経験値なんてないけど）〟とか、〝お金稼ぎ〟をする必要がないのはいいよね。

「ニュートピアII」の主人公は、「ニュートピア」の主人公フレイの息子だ。前作をプレイしていた方が、感情移入もしやすいだろう。だけどね、前作をプレイしていると、新鮮味にかけるんだよねぇ。それが悪いとは言わない。世の中には〝偉大なるマンネリ〟が存在することも事実だし、それが気持ちいい場合も多々あるんだからね。

ただ、少なくとも私は、それほどのめり込めなかった。シリーズ作品は、目に見える進化が必要だと思う。ドラクエにしても、FFにしても、必ず新しいファクターを導入してるけど、ニュートピアにはそれが希薄だ。もちろん目に見えない部分での進化はあるだろーけど、それがユーザーに伝わってこないんだ。で、結局、「代わりばえせんなぁ…」ってことになる。

ニュートピアは、完成度が高く遊べるゲームなだけに、もったいないと思う。もう少しなんだよなぁ。

7

# ヒット・ジ・アイス

タイトー／9月20日発売／¥6800
●メディア：Hu-CARD 3M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●1～4P

氷上の格闘技アイスホッケーだ。ただし、こちらは殴ろうが蹴ろうが、おとがめなしの過激なホッケーだ。1チームはゴーリー（キーパー）と2人のスケーターの3人。操作方法もカンタンだし、対戦は燃えるぞ、やっぱ。



↑アイスホッケーは氷上の格闘技だ。特にこのゲームは暴力OKだしね



↑メンバーは、ゴーリー4人、スケーター8人の中から試合毎に選択する

やはり、2人以上で遊ぶゲームなのだと思う。2P対戦はもちろんだけど、対COMである〝チャンピオンシップ・モード〟も2人で遊んだ方がおもしろい。

ルールらしいルールもなく暴力OKってのも、PTAのヒンシュクを買いそうだけど、スカッとする。単純にパックを奪い合ってゴール目指すだけなんで、ひたすらスケーターの操作に集中できるのもいい。その操作方法も実にシンプル（よくあるでしょ、方向キーとI、IIボタンの組み合わせでユーザーを悩ませるゲームが。コイツはそんなことないもんね）で、すぐにスケーターを自由に操れるようになる。

と、最初は楽に遊べそうな印象を受けたんだけど…。いやぁ、世の中、そうはアマくはありませんでした。世界一をめざすチャンピオンシップで遊んでたんだけど、COMのチームはつえーわ、やっぱ。

とゆーわけで〝楽〟ではなかったけど、〝楽しく〟遊べるゲームでした。チームのメンバーは固定ではなく、試合毎に12人の中から選ぶってシステムも目新しくて、ついつい取っ換え引っ換えをやっちゃうんだけど、マジに勝ちにいくんならメンバーは固定すべきなんだろうな。でも、それぞれ持ち味が違うから、いろんなヤツで遊ぶのも楽しいもんさ。

つまるところ、長く遊べるってことになる。パートナーがすぐに見つかり、対戦スポーツものに目がないなら、買いに回ってもいいでしょう。

6

# コリューン

ナグザット／11月発売予定／¥6800
●メディア：Hu-CARD 6M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：80%●コンティニュー：あり●1P専用

横スクロール+パワーアップのシューティング。マイキャラはドラゴン。キャラクターデザインのコンセプトは〝かわいらしさ〟らしく、画面から受けるイメージは、実にほのぼのしている。女の子にもウケるか？


↑竜が主役のシューティング。ブレスは火、水、雷の3種類で3段階にパワーアップ


↑ステージの最後にはボスがいるんだけど、どいつもこいつも一筋縄ではいかんのだ

かわいらしいシューティングってのがハヤリなんですかねぇ。「エルディス」「はなたーかだか」とかさ、この路線のものがどんどん登場してるね。ま、ユーザー層を広げるためには、こーゆーのも必要なんだろうね。などと思ってるんだけど、それならば、もうちょっとゲームの難易度にも気を配ってほしいところだよね。「エルディス」にしても、「はなたーかだか」にしても、見かけとは裏腹なゲームだったし。

で「コリューン」なんだ。ナグザットシューティングの伝統（デカいマイキャラ、見にくい敵キャラ&敵弾）は生きてるけど、「精霊戦士スプリガン」なんかに比べれば、ずいぶん遊びやすいゲームだ。相変わらず、ワケが分からなくなり、連射と運だけで抜けて行くよーなシーンもあるけど……。

とゆーわけで、気になるのは敵キャラの出現の仕方、及び動きですかね。カタさも気になるヤツがちょくちょく出てくる。特にカタさに関しては「理不尽な！」と思わせてくれるヤツが多い。せっかくコンセプトがいいのに、こーゆーとこで評価を下げちゃうなんてもったいないよ。

みょーにムズいだけのシューティングが増え、頭に来てる私としては、こーゆータイプに期待してるのね。だから評価もキビしくなっちゃう。コリューンは、それなりに遊べるけど、自腹をさこうとは思わない（エルディスは自腹で買ったんだぞ）。

メーカー様、お願いします。納得のいく方法で殺して下さい。

5

# バブルガムクラッシュ

ナグザット／11月発売予定／価格未定
●メディア：Hu-CARD 4M●ジャンル：アドベンチャー●ROM完成度：80%●バックアップ：あり●1P専用

近未来の東京を舞台に、ナイトセイバーズと呼ばれる4人組の女の子が活躍するOAVを原作にしたアドベンチャー。章だてで、4人の女の子がそれぞれ主役をはる。かーいー女の子、ハードスーツ、うーん、王道。



↑舞台は近未来の東京。とーぜん、こーゆーものも実用化されているのだ



↑コマンドはアイコン式、場所の移動はMAP画面で一発と、とっても分かりやすい

何せ、サンプルロムのバージョンが若いんだよねぇ。これで評価するってのは、ちょっと酷なような気がする。とゆーことを、まず断っておいて。

このゲームの場合、原作を知っているかどうかってことがポイントになるかもしれない。ゲーム自体はオーソドックスなアドベンチャーなんだけど、主人公の女の子たち（シリア、プリス、リンナ、ネネ）に思い入れられるかが大事なんだろーね。

それにしても、何でCARDなんだろう？ わざわざバブルガムを持ってくるんなら、CDを使って、オリジナルと同じ声優さんを使って…と考えるのが普通だよね。エンジン版のゲームになるって聞いた時は、てっきりCDだと思ったもんな。

敢えてCARDできたってことは、ゲーム内容に自信があるってことだろーな。アニメシーン、声優さん、BGMでごまかしたゲームが多い現在、この挑戦は評価しちゃうね、私は。彼女たちの声が聞けないのは、ちょっと残念だけどね。

肝心要のゲームだけど、展開がトロく感じてしょうがなかった。もうちょっと、サクサク進んだ方がいいよなぁ。ヒントも少ないような気がするし。CDじゃないくせに暗転時間が気になったりもした。サンプルだからだと思いたいけど…。

苦労したくてゲームを買うヤツなんていないと思う。メーカーさんには、そこら辺をもっともっと考えてほしい。気持ちよく遊びたいもん。

5

# どらごんEGG！

メサイヤ／9月27日発売／¥6500
●メディア：Hu-CARD　4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

縦横スクロールのアクション。見習い竜使いの女の子エランが、竜を育てつつカオスを倒す。竜の成長は火竜石を集めることで行う。また竜の火力などは、ショップでアイテムを購入することによりアップする。



↑敵を倒すとお金が火竜石が出る。しっかり集めてパワーアップをはかろう



↑成長したドラゴンである。あとはSHOPで、ドラゴンの火力をアップしたい

メーカーの資料によると、このゲームのセールスポイントは、ゲーム初心者や低年齢ユーザーが手軽に遊べるアクションゲームであることらしい。実際、イージーモードにすれば、竜もあっと言う間に育つし、2時間かからずにゲームをクリアできる。確かに、この難度なら〝低年齢層〟でもってのも分かる（ちなみにノーマルモードでは、2面でてこずってます、私は）。

こーゆーコンセプトで製作されるゲームってのは絶対に必要だし、そーゆー意味では「どらごんEGG！」は評価できる。だけど…、なんか違うんだよなぁ。難易度設定をつけて、誰にでも遊べますってのは手抜きだよ。例えば「PC原人（2じゃないよ）」は、難易度設定なんかないけど、誰でも遊べるゲームになってる。それも楽しくね。一方、こちらは…。イージーだと、クリアは楽だけど、楽しくない。ノーマルだと、お金がたまらずイライラする。

私は〝低年齢者〟ではないので、ユーザーになるお子様たちがどう受け止めるのか、いまいちつかみきれないんだけどね。こんなもんで喜んでくれるのかなぁ？　アクションじたいはね、けっこうおもしろい。竜が成長するとジャンプしたときの滞空時間が長くなるとかさ。材料はいいんだから、難易度設定とか、火竜石の出やすさなんかで逃げないで、本当の意味で初心者、低年齢層から、中級者まで楽しめるゲームを作って下さい。ムズかしいってことは百も承知でお願いしますよ。

**6**

# ワールドジョッキー

ナムコ／9月20日発売／¥5800
●メディア：Hu-CARD　2M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●1～4P

'87年にファミコンで発売された「ファミリージョッキー」の移植。従来のホースプレイ（愛馬を成長させながら、天皇賞をめざす）に、ジョッキープレイ（騎手として獲得賞金額を競う）が追加された。馬券を買うことも可能。



↑ホースプレイ。落ちているパネルの上を通過すると、そのパラメータがアップする



↑ジョッキープレイ。騎手として、獲得賞金額を競う。乗る馬は、レースごとに変わる

最近は競馬がはやってるそーで、いいときに出たって感じなのかな。

で、エンジン版の「ワールドジョッキー」だけど、おすすめは、多人数による〝ジョッキーモード〟だ。さらに〝ファミリーゲーム〟で馬券を絡めれば、さらに盛り上がることは請け合いましょう。直接ゲームに参加できるのは4人までだけど、それ以上いても外ウマ（麻雀用語。詳しくはおとーさんにでも聞いてくれ）で遊べばいいんだもんね。人が集まるときにはもってこいのソフトだ、コイツは。

逆に、愛馬を選び、育てながら天皇賞をめざす〝ホースプレイ〟は、多人数ではちっとキツいんだよねぇ。何せパワーアップするためのアイテムが少ししか出ないから、共倒れになるパターンが（レースで3着以上にならないと、ゲームオーバーなんだ）多かったりするのだ。

つまるところ、人が集まるなら〝ジョッキー〟、孤独に遊ぶなら〝ホース〟ってことになるのか。

もちろん、スピードがある馬、重馬場に強い馬、スタミナがある馬など、各馬には特徴がある。とーぜん、攻め方も馬によって変わってくるし、ホースプレイの場合、どう成長させるかも大事になってくるわけだ。それらを踏まえた上での、レースでの駆け引きなんてのも、なかなか楽しめる。

残念なのは、馬券を買うときの情報が少ないこと。でも、この価格で、これだけ遊べりゃ大満足だね。私は。

**7**

# 森田将棋PC

NECアベニュー／9月27日発売／¥7200
●メディア：Hu-CARD　4M●ジャンル：テーブルゲーム●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●2P可

パソコンでも定評のあった〝森田の将棋〟が、ついにエンジンにも登場。入門教室、将棋道場、詰将棋、軍人将棋（GT通信専用）の4モード。また、駒をファンタジー風モンスターに変更することも可能。



↑強さには定評のある森田将棋が、PCエンジンにも移植された



↑モンスターモードには、どんな意味が？などとヤボなことを考えてはいけない

まず、説明の補足をしておく。2P対戦ができるのは〝軍人将棋〟だけだ。GTの通信モードにのみ対応してて、遊ぶためにはGTを2台、COMケーブル、森田将棋PCを2枚、用意しなくちゃいけないんだ。

内容はとても親切な出来映え。入門教室なら〝待った〟させてくれるし、先手後手、駒落ちも自由。一番勉強になるのは、打った局を再現してくれることでしょう。

で、見てて面白いのがモンスターモード。よーするに駒が、ゴーレムだとか、ハーピー、スライムになっちゃうんだけどね。あれ、外国のチェスのゲームに、こーゆーのなかったっけ？　ま、いーか。ただ、このモードにすると、ゲームの展開が、かなりトロくなるんで、覚悟しておくよーに。

それから、詰将棋の思考時間がかなり長いけど、こりゃ、しかたないのか。

まぁ、定評のあるソフトの移植だから、つまらないわけはないよね。で、肝腎の思考ルーチンだけど、これは一概には言えない。駒の動きは知っている、て程度の人が打つと反応も早いけど、5手以上先を読む人が打つと遅くなる。つまり、こう着状態を作り出すと、とたんに悩み出しちゃうんだ。でも、それって結構上手な人でないと出来ないこと。他ハードのソフトとの比較で見れば、優秀な方だと思うよ。待っても約30秒だしね。BGM（？）のうぐいすの鳴き声が高尚だよなぁ。

**7**

## 北枕獲のご贔屓ゲームの話

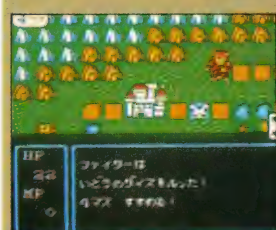
ご贔屓ゲームたってなぁ、ここしばらく、ほとんどゲームなんてやっとらんしなぁ。貧乏暇無しってヤツでねぇ。

ちょこちょこ遊んでるのは「すごろクエスト」だね。ほとんど何も考えなくても遊べるんで、疲れてるときにはいーや。ほけっとサイコロを振って、ほけっと進んで、ほけっと戦っているのだ。こんな風にいーかげんに遊んでるんで、いったいクリアはいつのことやら…。

こーゆーお手軽なRPG（って、言い切っちゃお）も、たまにはいーやね。FFⅣはまだ手に入れてないし（当分、手に入れる気もないけど）、とーぶんはサイコロ転がして過ごすことになるのかな。そーいや「おたくの星座」も出てたな（あれ、これ10月号だったけ。うーん、季節外れな話題になっちゃってるなぁ）。本宮ひろ志とビッグEなんて、とんでもない組み合わせだよなぁ。




↑多人数で遊んでも面白いかもしれないよなぁ



↑肩をこらさずに遊べるRPGが最近のお気に入り

よし、お給料もらったら、買うことにしよ。

さぁ、ご贔屓ゲームの話は終わったぞ。後は雑談しちゃお。今年のスワローズは強い。冗談抜きに13年ぶりの優勝を狙えるんじゃないかと思っているのだ（8月10日現在。どーなってるかな…）。本塁打王は池山でしょ。打点王が広沢克、首位打者は…無理かな。秦か古田にがんばってほしいなぁ。最多賞は川崎か西村で決まりでしょ。18勝以上を期待しちゃうよね。尾花はシブいし、内藤も復活したし、岡林もがんばってるし。目立たないけどレイもいいとこで打ってる（守備がなぁ…）もんね、苫篠が定着したのも大きいよなあ。あとは、おぼっちゃまだよなぁ。MVPは古田にあげたいな。それにしても野村監督がこれほどハマるなんて、想像できなかったよなぁ。さぁ、ヤクルトスワローズの黄金時代が始まるぞ!!

# MD

## MDユーザーの諸君！世界に目をむけよう

近ごろ注目度急上昇のアメリカ版メガドライブ"ジェネシス"ソフトにスポットをあててみた

メガドライブ・ゲームギア用ソフト



**成沢大輔**
この間、西多摩にある大きな爬虫類専門店へ行ってきた。そこがスゴイのなんのって。ストックの数は多いわ、洋書は豊富にそろっているわで、心ときめかせっ放し。思わず"LEZARD IN AUSTRALIA"なんて本を買ってきちゃった。うーん、オーストラリアには変なヤモリとオオトカゲがいっぱいいるなあ。楽しいぜ。

### 9月発売リスト

13日●ギャラクシーフォースII
CSK総研／¥8400

20日●レンタヒーロー
セガ／¥8400

20日●エルヴィエント
ウルフチーム／¥8500

27日●戦場の狼2
セガ／¥7000

27日●マスターオブウェポン
タイトー／¥6800

GGゲームギア

13日●パット＆パター
セガ／¥3500

●対戦型 大戦略G
システムソフト／¥4800

価格は全て税抜きです

### NEWS

▶注意／海外ソフトが人気の昨今、ソフトを買ったのはいいが、メガドライブのバージョンによっては動かないものがあったりとトラブル続出。91年タイプのメガドライブとテラドライブは要注意。特に91年版メガドライブは、対ジェネシス用のプロテクトがかけられているので、動かないソフトがかなり多くなっている。

MD SPECIAL ソフト

# 今こそジェネシスに注目!!

## アメリカと日本のゲームセンスの違いを肌で感じ取る

### ジェネシスソフトの人気急上昇！

先月号でレビューした『ポピュラス』はまぎれもなくアメリカ・エレクトリックアーツ社から発売されているジェネシス版を、そのまま手を加えずに持ってきたものだ。

なんて、いきなり堅苦しい言いまわしではじめちゃったけど、実際、ゲーム界全体の傾向として、海外の作品に目を向けることが多くなってきた。スーパーファミコンでは、いち早く『ポピュラス』が発売されたし、ほかにも『シムシティ』『ドラッケン』『シムアース（これはMEGA-CDでも発売が予定されている）』『ダンジョンマスター』など、数多くの移植作が予定されている。

また、アミーガやテラドライブ（IBM-PC互換機）のおかげで、輸入物のパソコンゲームも多く遊ばれるようになってきた。

そこでジェネシス用ソフトの登場となる。

かつて、ジェネシスが発売された頃にはソフトほとんどが日本で発売されたもののバージョン違いであり、ジェネシスオリジナルのゲームが出てくるまで、しばらく時間がかかった。

それが今や日本に負けない勢いで、続々とジェネシスオリジナルのゲームが開発、発売されてきている。

無論、すべてのソフトがジェネシスの完全なオリジナルではなく、単にアメリカの各種パソコンから移植されたものもある。

といっても、日本のパソコンゲームと同じ目で見てはいけない。型にとらわれない自由さ（日本のパソコンゲームすべてが型にとらわれているってわけじゃないけど）と徹底的なこだわりが感じ取れる。日本だったら、明らかに商品化できないようなソフトが、それこそ山のようにあるのだ。

話がずれてしまった。

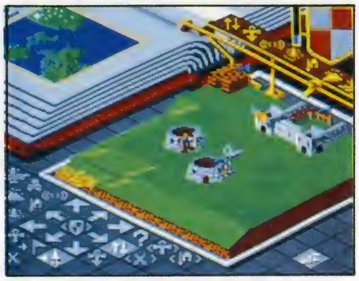
何はともあれ、メガドライブとジェネシスオリジナルのソフトを比較した時、ゲーム自体の作りが全然違う。極論になってしまうが、メガドライブはディティールに、ジェネシスはゲームのコンセプト自体に重きを置いているように感じる。つまり、メガドライブはありきたりの素材をていねいに作っていったゲームが多いのに対して、ジェネシスの方がゲームの作りは荒いけど、突拍子もないことを平気でやってしまうようなところがある。

もちろんどちらがいいとかいう問題じゃない。ジェネシスで遊んでみると、メガドライブのソフトだけからでは到底味わえない、奇妙なプレイ感覚を楽しませてくれる。

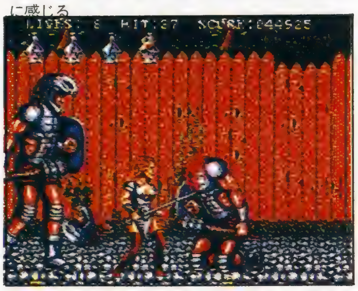
だから、万人向けではないのは仕方のないことかもしれない。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』のように、誰もがそれなりに楽しめるゲームは数少ない。だからこそ、宝探し的な楽しみもあるのだが……。右ページで紹介しているソフトに、通常のレビュー形式の点数がついていないのは、評価の対象とするにはあまりにもゲームの作りが異なり過ぎていて、既成の評価システムでは舌足らずになってしまうからである。

そういった事情をふまえた上で、興味のあるかたはまず買うよりも先に、どんなゲームであるかをしっかりとショップに確認しておくのが良いだろう。

また、中には91年度版メガドライブ（箱のデザインがこれまでのものと違っているタイプ）やテラドライブでは動かないソフトもあるので、購入の際には注意したい。そういったことも含めて、買う前の調査は欠かせないところだ。十分に気をつけてから買うことをお勧めする。ムダなお金は使いたくないからね！

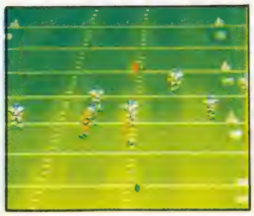


●ポピュラス
ポピュラス、すでに日本でもセガから発売されている。スーパーファミコン版よりも操作系はよいように感じる



●ソードオブソーダン
ソードオブソダン　剣振り回して戦うアクションゲーム。首が飛ぶは血は流れるは…のスプラッターっぽさがいかにもアメリカ的





ジョン・マドン・フットボール　「ルールはわからないけど、グラトフィック見てるだけで楽しい」とベニー松山氏ものたまった。アメフト物では出色のセンス。鈴木みそさんにも感想を聞いてみたい

**点数評価**

| | |
|---|---|
| ⑩最高 | ⑤ふつう |
| ⑨すごくよい | ④もう少し |
| ⑧とてもよい | ③がんばれ |
| ⑦よい | ②もっとがんばれ |
| ⑥まあまあ | ①問題外 |

## 今回紹介するのはこの5作品だ！

わたしの好みが反映されているわけじゃないけど、今回集めてきたソフトは、どれも一風変わった味があるものばかり。日本ではすでにおなじみの『BLOCK OUT』でさえも、それっぽいアレンジがなされていて一種独特な雰囲気を感じさせてくれる。ほかのゲームも英語ばかりなのでいきなりプレイするのは難しそうだが、やってみると奥深そうで……!?

## BLOCK OUT

（ブロックアウト）
ELECTORIC ARTS
エレクトリックアーツ

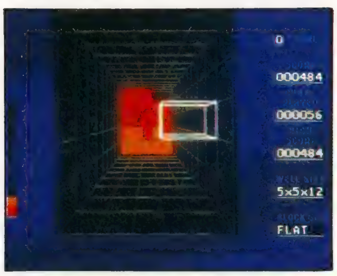
ジェネシスのサードパーティとしては筆頭格に上げられるのがこのエレクトリックアーツ社である。精力的にソフトを発売しつづけ、かなりの本数が毎月リリースされている。最大級の大手サードパーティなのである。

発売されているのはパソコンからの移植やオリジナルなどさまざまだが、この『BLOCK OUT』は業務用からの移植である（はっきりとは断言できないのだが）。日本ではテクノスジャパンから発売されていたので、プレイされたかたも多いだろう。

ゲームの内容は3次元版の『テトリス』。厚みがついた『テトリス』の各ブロックを立方体のフィールドに落とし、1段すべてを埋めれば消える。ラインがすべて面になっているのだ。

業務用（日本の）と大きく異なっているのは、ボタン3つがすべて回転に使われている点である。3軸の回転になっており、ブロックを落とすのはスタートボタンを使う。だから、ポーズがかけられないのがちょっと困りものだ。

総じて出来はよく、英語がわからなくとも遊ぶには支障がない。





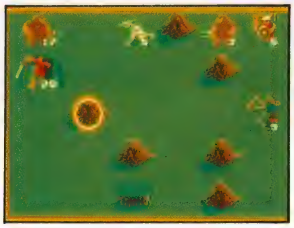
←10月にセガから日本版の発売が決定している

## KING'S BOUNTY

キングス　バウンティ
ELECTORIC ARTS
エレクトリックアーツ

タイトルを直訳すると「王の恵み」。騎士など4人のキャラクターの中から1人を選んで、敵と戦いながら各地を自分の領地にしていくシミュレーションゲーム。敵は特定の場所にいるのではなく、フィールド上を進んでいるうちにぶつかって遭遇する。とっつきにくい印象があるが、はじめてみると割にわかりやすい。使われている英語もさほど難しいものはない。戦闘シーンがシンプルだけど、なんかヘン。





←シンプルなるが故に面白さのある戦闘シーン

## HARD BALL

ハードボール
ELECTORIC ARTS
エレクトリックアーツ

アメリカでも野球物は人気があるようで、NESの『R.A.I. BASEBALL（テンゲンから発売されている「ファミスタ」のアメリカ版）』などはよく売れたと聞いている。この『HARD BALL』は『ファミスタ』的なデフォルメしたキャラクターではなく、わりと『燃えプロ』に近いリアルタッチのキャラクターが登場する野球ゲームである。

ゲームのシステムがたいへん特徴的。ボタンの使い方など、操作系そのものは日本の野球ゲームとたいして変わりないが、バッティングではピッチャーの球筋を読んでからスイングする。タイミングはさほど関係しない。シミュレーション風な味付けがなされているのだ。



↑ピッチャーのフォームがいかにも大リーグっぽい。音成合成がかなりハデめなのだ

## STAR CONTROL

スターコントロール
ACCOLADE
アコレイド社

今回扱っているゲームの中で、もっとも奇妙な雰囲気と味わいのあるゲーム。

シューティングゲームであるし、シミュレーションゲーム的な味付けも多く取り入れられている。

基本的な内容は、宇宙空間でさまざまな自機を操っての1対1バトル。しかし、慣性がついているので操作は簡単ではない。

じっくり遊んでみたいゲームだが、英語が少々難しいか。





←慣れるまでかなりの時間を要しそう。でもいい感じ

## CENTURION

センチュリオン
ACCOLADE
アコレイド社

紀元3世紀のローマ帝国を舞台にしたアクションありのシミュレーションゲーム。主人公は若き隊長になって、ローマの中での地位を確固たるものにして、周辺各国を攻めたてる。チャリオット（騎馬戦車）のレースなんていうベン・ハーみたいなシーンもあって、演出はなかなかよい。ただ、これも英語が難しめである。





←これはレース前のデモ。実際は上方視点でのレースだ

## ほかのソフトにも面白いゲームが……

ここまでで紹介した5作、いかがだっただろうか？　すんなりと入っていけそうなものから、理解するまで時間はかかるが、けっこう面白そうなゲームなど、バラエティを持たせてみたつもりだ。

しかし、これはほんの一部にすぎない。ここで簡単ではあるが、注目できるゲームをいくつかピックアップしてみよう。

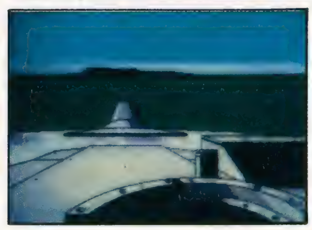
ポリゴン処理された3Dの戦車物シミュレーションゲーム『M－1　ABRAMS BATTLE TANK（SEGA OF AMERICA）』はリアルさがセールスポイント。視点は変えられるわ、シナリオ仕立てのゲーム進行になっているわ、内容は盛りだくさん。操作系がちょっと複雑だが、これは理解すればかなりはまるゲームとみた。

RPGはメッセージの関係上、まともにプレイしていくのは難しいが、それでもという人には『MIGHT＆MAGIC（ELECTRIC ARTS）』がある。日本でもパソコンの人気ソフトだし、すでにファミコンには移植されているので、各方面から情報を得やすいだろう。ただ、元から難解なゲームだけに、クリアするには相当の覚悟がないときびしいかもしれない。実際ファミコン版を投げ出した人も多いしね。あ、それは別の理由か。

ほかにも奇妙な魚が活躍するアクションゲーム『JAMES POND』やハードアクション物『TECHNOCOP』など、まだまだ紹介しきれないゲームはいっぱいある。あとはあなた自身で掘出し物を探してみよう。まだまだ何が隠れているのか、わからないぞ！



←M－1エイブラムスバトルタンク　燃えます！



←グラフィック処理はかなりスムーズでリアル

**取材協力／メッセサンオー**
メッセサンオー
TEL　03(3255)3452
〒101
東京都千代田区外神田3-14-8
株式会社メッセサンオー通信販売事業部
山手線・総武線秋葉原駅から歩いて5分

## ギャラクシーフォースII

CSK総研／9月13日発売／¥8400（税抜き）●容量：8M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●コンティニュー：なし●1P専用

業務用体感ゲームからの移植。3Dの宇宙物シューティングゲーム。業務用の筐体はほぼ1周回転するシステムであり、当時おおいに反響を呼んだ。最初から用意されている5つの面をクリアすると、最終面へ進む。




↑ロックオンしたらミサイルを発射。1回で多数のミサイルが同時発射される




↑写真の迫力が実際のゲームに出ているとは言い難い。グラフィックは悪くはないが…

またも古めの体感ゲームからの移植作が登場か。先月の『アウトラン』に引き続いてだから、ちょっと驚きである。あの大回転する筐体を見たとき、いつかゲームセンターは遊園地化していくとの確信を得た記憶がある。

という観点からいくと、まず家庭用に移植された時点で、別のゲームに近い形になってしまったと言えるのではないか。体感ゲームから「体感」の部分を取ってしまったら、そこには純粋なゲーム性しか残らない。その意味で体感ゲームの移植は、最初から大なり小なりのマイナス面をしょっている。「体感」しなくとも十分に楽しめるプラス要因がなくては苦しい。

残念なことに、この『ギャラクシーフォースII』は「体感」の壁を突き破ることができなかったようだ。

業務用を忠実に移植することは、このゲームに関していえばほぼ不可能である。それはよくわかるし、開発サイドもそう考えているものと思っていた。それならそれで何らかのメガドライブなりのアレンジがあればいいと思う。しかし、開発サイドは忠実であることにとらわれ過ぎて、肝心な部分を置き忘れてきてしまったのではないか。

スピード感、遠近感ともにとぼしく、3D独特の迫ってくる感じがない。これが致命的。納得いかない点はほかにも多く感じられるが、せめて『アフターバーナー』級の迫力を感じさせてほしかった。

それさえ何とかなればねえ……。 **3**

## レンタヒーロー

セガ／9月20日発売／¥8700（税抜き）●容量：4M●ジャンル：アドベンチャー●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●1P専用

同名の映画を題材にとったアドベンチャーゲーム。主人公に手違いで届けられたアーマーを身にまとい、次々と仕事の依頼をこなしていく。仕事を妨害する敵との戦闘は、横画面のアクションゲームになっている。




↑右の怪物はおとうさんが入っているぬいぐるみ。パンチとキックで攻撃する



↑…こんなワケわからないフィーチャーもある。先へ進むともっと色いろな…

映画は見たことないんで、どういったつながりになっているのかはわからないが、ゲームとは直接関係がなさそうである。

基本的には一本道のアドベンチャーゲームだけど、最初から具体的な大目標は用意されていない。それだけじゃわかりにくいので、ゲームシステムをもう少し詳しく説明しよう。

主人公はいつでもコンバットアーマーで正義のヒーローに変身することができる。しかし無差別に悪党を倒していくのではない。主人公にコンバットアーマーを貸してくれた『SECA』に回ってきた仕事の依頼を受ける。そうして色々な街へ行き、さまざまな仕事をこなして報酬をもらう。

その連続でゲームが進んでいく。最初のうちはラブレターを渡すとか、食堂の出前を手伝うなどのつまらない仕事が多いが、進むにつれてボディーガードなど、悪党と戦うヒーローらしい仕事が入ってくるようになる。行くことができる範囲も広がってくる。また、お金をためて『SECA』に寄付すると強いアーマーや武器をもらうことができる。

これはもしかしたら思いもかけない掘り出し物（失礼を承知の上で）かもしれない。「レンタヒーロー」と現代劇という設定がすごく新鮮に感じられるし、ゲームの展開もだれずにスムースに進んでいく。これで旧態以前のRPG的システムがあるのが、ゲーム性ほど工夫がなくて残念。

限りなく7点に近いが……。 **6**

## エル・ヴィエント

ウルフチーム／9月20日発売／¥8500（税抜き）●容量：8M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

最近はやりである少女が主人公の横スクロールアクションゲーム。1928年のニューヨークを舞台に、邪神ハスターを召喚しようとする狂信的教団との戦いがストーリーの軸になっている。敵役の女の子もちゃんといる。



↑バイク部隊はブーメランを連射して、動きを止めて戦う。スピードは速い



↑マップには面白い工夫が随所に見られる。ただそれだけ、というのも少なくないが

ゲームの大ざっぱな内容と、キャラクターを聞いたとき、正直「またか」と思った。だって美少女主人公物アクションでしょ。メガドライブに限らず、この手のゲームって最近とみに多くなっているからねえ。否定するのではないけど、少なくともメガドライブで発売された『ヴァリスIII』『魔物ハンター妖子』なんてのは、今一つだったから……。どうも大きな期待をかけづらくなっているのだ。

その中でも、この『エルヴィエント』はわりに工夫が見られるゲームだ。操作系に不要な重さがかかっていないのがいい。主人公・アネットの武器をブーメランにしたのが正解だったのだろう。キャラクターの動きも軽快でスムース。

ただ、マップと敵の配置についてはかなり荒っぽい。マップにも面白い工夫やフィーチャーが見られるんだけど、アイデア止りで終わっちゃって、煮詰めきっていない箇所がいくつか見られる。アイデアを無駄使いしているようなのだ。敵についても同様。キャラクターの操作スピードに合わせるため、敵も速くしなくてはならない、みたいな点がある。だからキャラクター一つ一つにつけられた工夫があまり生きていない、力押しのゲームになってしまった。もっと緻密に作ってくれればよかったんだけどなあ。

それなりに遊べるゲームであるからこそ突き抜けるための努力が見たかったのだが……。残念でならない。 **6**

## 戦場の狼II

セガ／9月27日発売／¥6800（税抜き）●容量：4M●ジャンル：アクション●ROM完成度：90%●コンティニュー：あり●1P専用

カプコンから発売された業務用アクションシューティングゲームの移植。多方向スクロールで、面のラストに現れるボスキャラを倒せばクリアとなる。また、ゲーム性とマップにアレンジを加えたオリジナルモードもある。




↑敵が出るわ出るわ。そこいらのシューティングよりすさまじいぐらい出現する




↑武器を火炎放射器に持ちかえて、あたりの敵をまとめて倒す。けっこう使える武器だ

人が地上を歩きながら、敵をなぎ倒していくシューティングゲームはけっして嫌いではない。かつてマークIIIで発売されていた『阿修羅』にSNKの『怒号層圏』。ゲーム性は少々異なるが『エクスターミネーション』『アウトゾーン』など、個人的に肩入れしているゲームジャンルなのである。

でも、このゲームに関してはちょいと困るのだ。

ゲーム性自体は古くさいけど、まあよしとしよう。問題は敵キャラにある。それはそれはすさまじいアルゴリズムなのだ。

右斜め前に敵がいて、攻撃してきたとする。そうした場合、左前方に回りこんで倒していくのが普通だが、この『戦場の狼II』では、左前方にも敵が出現し、平気で攻撃してくる。だからムリヤリに突っ込んで、蹴散らしていかなきゃならない。体力ゲージが多少減るのを覚悟の上で。

こりゃたまんないよ。

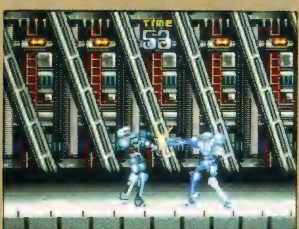
別に難易度が高くても構わない。でも、この上げ方は最低のやり方ではないのか。普通のシューティングゲームでもよく言うことだけど、こうした工夫のないゲーム作りには嫌気がさす。オリジナルの忠実な移植という問題ではないぞ。よくないものはよくないんだから、移植側がそれを見逃してしまったことに大きな問題があると思う。

オリジナルモードには仲間が登場したり、ストーリーが用意されたりとバラエティはあるが、敵アルゴリズムはもっとムチャクチャ。やめてほしいなあ。 **4**

## モンスター物アクションゲームが流行の予感!?

巷ではあいかわらず『ストリートファイターII』の人気が高い。先月号の本誌でも対談が行われちゃったぐらいだし、ゲーム関係の各種パソコン通信ネットでも、熱い情報交換がなされているほどだ。

その影響もあってか、この秋から冬にかけて対戦物の格闘アクションゲームが数多く発売される。しかも、少なくとも3作のモンスターキャラクターの格闘物が発売される予定になっている。今現在の業務用では『デスブレイド』というのがあるが、メガドライブで近い時期に3作とは少々驚きを隠せない。これはもしかしたらトレンドになるかもしれない、と思っている。3作を簡単なコメントをつけて紹介しよう。『ヘビーノヴァ』はマイクロネットからの発売。純粋なモンスター物ではなく、ロボットがキャラクターだ。唯一サンプルがあるが、アニメーションがしっかりしていてけっこう熱くなった。技は間合いで自動選択されるが、その数はかなり多い。『ビーストウォリアーズ』は日本テレネットの作品。6月のおもちゃショーでも展示されていた。そのときの印象は、いい意味でテレネットらしさがないように感じた。『ファイティングマスターズ』はトレコから。敵のデザインに面白みを感じる。ガネーシャみたいのが特にいいね。


↑ヘビーノヴァ。ロボットの格闘技物だ。技数がけっこう多いのだ


↑ビーストウォーリアーズ。グロいモンスターがぞくぞく出てくる


↑ファイティングマスターズ。これもナカナカ面白い。少しカクカクしているが

## 対戦型　大戦略G

システムソフト／9月28日発売／¥4800（税抜き）●容量：2M●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●2P対戦可

『大戦略』シリーズの本家本元であるシステムソフトが贈るゲームギア版の大戦略。マニアックになりがちだったユニットの要素を出来うる限り簡略化し、複雑化しないように工夫がなされている。


↑ゲームギアでも大戦略は大戦略。ファミコン版よりはるかによく出来ている



↑正直、ゲームギアということで不安はあったが、みごとにぬぐいさってくれた

最近とみに目が悪くなっているなんてことを、この『対戦型　大戦略G』で改めて実感してしまった。小さな画面の中にある文字情報を凝視するってのは目が疲れる。ゲームの内容とは関係ないとはいえ、気になることではある。『アドバンスド大戦略』をプレイしていた時には、ほとんど感じなかったのだからなおさらだ。

ゲームの内容は「さすがシステムソフト！」とうならされるだけのクオリティだ。その魅力を一言でいうならば「見事な簡略化」である。『大戦略』シリーズに流れるゲームエッセンスは、このゲームでもきれいに継承されている。

勘違いしないでほしいのは「簡略化」されたとはいえ、ゲーム性が薄められたのではないということ。きちんと『大戦略』ならではの戦術級シミュレーションゲームの良さが引き出されているのだ。

ユニットは型番で表されるのではなく、形態、つまり「戦車」とか「戦闘機」などのように表現される。ユニット形態の大きな枠内だけで能力差を出し、ディティールを切り落としたのは、ゲームギアというポータブルマシンのスペックと見事に折合いがついている。マップも広すぎず、狭すぎずでちょうど良いバランスを保っている。マップも31本と、ずいぶん多く入っているのには驚いた。

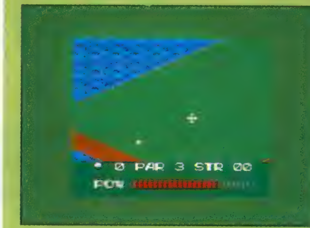
対戦モードも含めて、目が丈夫なかたには文句なく薦められる1作だ。初心者でもすんなりと遊べるはず。

7

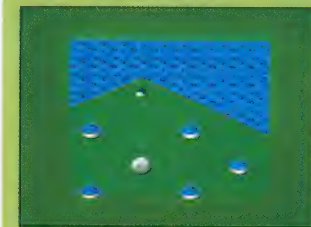
## パット＆パター

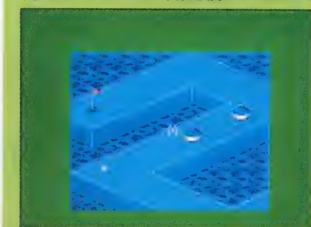
セガ／9月13日発売／¥3500（税抜き）●容量：1M●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●コンティニュー：あり●1P専用

ゲーム図書館にも収録されているのでご存じのかたもいるかと思う。海の上や氷のフィールドを、パターだけで打ち、カップインさせるゴルフっぽいゲーム。どのホールにもちゃんとパーがあり、1打超えるごとに球が1つ減る。



↑ゲームギアでゴルフをするのは、このくらいがちょうど良いのかもね


↑ゲーム図書館版でもおなじみのホール。見た目よりもけっこう頭を使わされるのだ


↑コンティニューはいくつかの面単位で行われる。パスワードの表示もある

ゲーム図書館のソフトがゲームギアにフィードバックされたのはこれが2作目になる。『死の迷宮』が『ドラゴンクリスタル』になったっけ。

プレイフィールドはぐにゃぐにゃで、コースが直角に曲がっているのは当り前。山のようなアップダウンはあるわ、ピンボールの役モノはあるわで、まさに何でもありの様子。バラエティに富んでいる……といえば聞こえはいいか。ただ、もう少し色々なフィーチャーがあっても良いようにも思えるのだが。

全体を見た時、これといって悪いゲームじゃないけど、他愛のないゲームであるのも事実。ほんのちょっとだけの暇つぶしには最適かもしれない。メガドライブのゲーム図書館から借りてきて、大きなモニター上で遊ぶよりも、何かの合間にちょっとだけ電源を入れて遊ぶ方が似合っているんじゃないかな。

可もなく不可もなく、手すさびにはちょうどいいゲームだ。

4

## ふしだらソフトレビュー

最近、なぜかゲームで遊んでいる時間が長い。というより、仕事以外の時間の使い方が、わりにゲームよりなのだ。

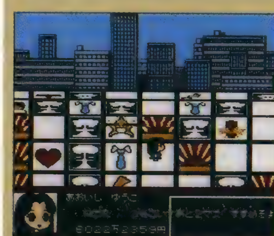
理由も単純。面白いものや、興味が引かれるものがいっぱい出ているからだ。えーと、順不同にあげていくと、『ファイナルファンタジーIV』『マイライフマイラブ』『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』『ファミリーサーキット91』などだ。

まあ『FFIV』はやっとかないと話にならないという義務感が強いんだけど、（もちろんつまらないゲームだったらやらないが）他の3作はどれも好みに合うゲームで、かなり熱中した。

その中でも、特に気に入っているのが『マイライフマイラブ』。㊥前元編集長が「これは面白いよ〜」って言ってたのを真に受けて始めたんだけど、その通り。ホントによくできているゲームだこと。そこいらの冒険物RPGなんぞ消し飛ぶぐらいゲーム世界に没頭してしまった。

何といっても目標がないのがいい。明らかに過程を楽しむゲームなんだよね。だからすごく自由。何しても構わない。『ウィザードリィ』より自由と言えばわかっていただけるだろうか。

だから、今わたしが使っているキャラクターは基礎データ（誕生日とか、産まれた地域とか）をうちの奥さんのにしている。それでいかにシリメツレツな人生を歩むことができるかで遊んでいるのだ。高校受験に失敗して、アルバイト生活を続け、18の時に占い師になる。20で昔からつきあっていた男と結婚して、水商売の道に入り、1年で離婚……。学力が低いから資格試験を受けても落ちてばかり。しょうがないから適当なアルバイトを続けて、学力アップに励む日々を送る……。この先、どんな展開にしようかと考えただけで楽しくなる。主題は『もっとムチャクチャに、もっとふしだらに』。


←自由度の高さがなんとも心地良い。どこぞのRPGよりも（笑）

さあて、うちの奥さんの運命やいかに……。どれだけロクでもない人生を歩ませることができるのか、わたしの腕の見せどころでしょう。果たして畳の上で死ぬことができるのでしょうか。

# GB

## 残暑に負けず気合いを入れて遊びまくりましょう!!

まだまだ暑い！　とかいいながらグダグダしていたらアカン。もっと気合いを入れて、ゲームボーイで遊んでおくれよ～ッ!!

ゲームボーイ用ソフト



**鈴木一弘**
最近、ツキの女神に見放されてしまったのか、ギャンブル運がまったくない。生活費以外はすべてギャンブル任せだったので、このままではちょっと困ってしまう。そこでだ、今回紹介している『ウイナーズホース』で、ひと山当ててやろうと企んでいる今日この頃なのだ。本当はマジメに働いて稼ぐのが一番なんだけどね。

### 9月発売ソフト

| | |
|---|---|
| 13日 | ●時空戦記ムー<br>ハドソン／¥4500※ |
| | ●ナイトクエスト<br>タイトー／¥3600※ |
| | ●ちびまる子ちゃん2<br>デラックスまる子ワールド<br>タカラ／¥3800※ |
| 20日 | ●ウィナーズホース<br>メサイヤ／¥4000※ |
| 27日 | ●少年アシベ　ゆうえんちパニック<br>タカラ／¥3800※ |
| | ●アレサII<br>やのまん／¥4800※ |
| | ●テクモボウルGB<br>テクモ／¥3800 |

※以外の価格は全て税抜きです

### NEWS

▶本誌ヒットチャート欄でも圧倒的な前人気を獲得していた「ウィザードリィ外伝」の発売日が10月1日に決定した。

GB SPECIAL 攻略

# あなたもこれでボロ儲け!?

**またまた出ました競馬予想ソフト。これできみもギャンブラー！**

## ウイナーズホース

今や国民的な遊びとなった、国営ギャンブルの競馬。その人気はかなりのもので、競馬場や場外馬券場には、カップルや若い女の子の姿をかなり見かけるようになった。そんな若者やサラリーマンに大人気の競馬予想ソフトがまたまたゲームボーイで登場！　きみもコイツで一獲千金を狙おう!!




### 予想するだけのソフトじゃない!!

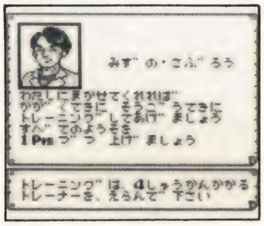
レースの遊び方




未成年や学生は、馬券を買うことができない。となると、たんなる勝馬予想ソフトだけでは買う意味が無くなってしまう。そこで、そういった人たちにも、競馬の楽しさとスリルを味わってもらおうということで追加されているのが、このレースモードだ。いろんなレースに出場し、賞金総額10億円を4年間で稼ぐというもの。アクション要素がわりと強い競馬シミュレーションゲームで、競馬のスリルとレースの駆け引きを、馬主になって楽しめるのだ。これならお父さんといっしょに買って、ふたりで楽しめるから、まさに一石二鳥だね。

### レースを勝ち抜くには調教が大切！

レースモードの遊び方は上の図を見てもらえばわかるように、非常に単純明快なもの。自分の好みの馬を選んだら、あとはレース、トレーニング、休養をくり返していけばよい。ただし、レースに勝つためには、トレーニングにより馬の能力を上げる必要があるのだ。トレーニングは自分でやるか、プロのトレーナーを雇うかのふた通り。自分でトレーニングした場合、期間は一週間で能力が1ポイント上昇。スタミナは回復しない。プロに頼むと期間は4週間で、能力が4ポイント上昇し、スタミナは全回復する。状況に応じて使い分けるのがコツだ。




←各能力を平均して1ポイントずつ上げるトレーナーもいるが、あまり有効ではないぞ

### トレーニング内容

●**スタミナ**
スタミナの能力を上げてやれば、長い距離を走れるようになる。また、ゴール前の競り合いでも有利になるぞ。

●**ダッシュ**
ダッシュ、つまり加速の能力を上げれば、ムチでたたいたときのスピードが速くなる。ゴール前の競り合いで有利。

●**パワー**
パワーの能力を上げれば、登り坂でスピードが落ちなくなる。それと同時に、スタミナも減りにくくなってくるぞ。

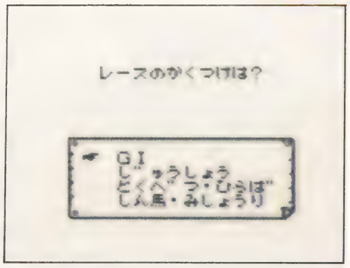
●**スピード**
スピードの能力を上げてやれば、最高速度が速くなる。短い距離のレースはスピード勝負となるので圧倒的に有利だ。

**点数評価**

| | |
|---|---|
| ⑩最高 | ⑤ふつう |
| ⑨すごくよい | ④もう少し |
| ⑧とてもよい | ③がんばれ |
| ⑦よい | ②もっとがんばれ |
| ⑥まあまあ | ①問題外 |

## もちろん予想だってできるのだ

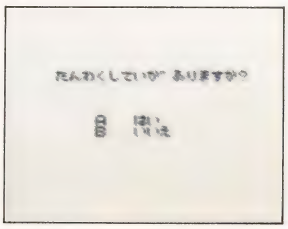
レースモードも楽しいが、このゲームのウリはやはりなんといっても競馬予想だ。競馬新聞片手に、データをピコピコ入力。その予想をもとに馬券を買い、そいつが当たれば大ラッキー♪　目の前がパーッと明るくなり、生きる希望がわいてくるってもんだ。まぁ、そんなオイシイ話はそう転がってはこないが、それにしたってそこそこ当たる、という事実に間違いはない。競馬のカタいレースになればなるほど、的中率も高くなってくるわけだ。でも、考えてみれば、競馬新聞のデータを元に予想するわけだから、実力のある馬を中心にした予想結果になるのは当たり前だけどね。そのデータの入力方法も、質問に答える形式で入力していくからとっても簡単。今までの競馬予想の中でも、一番スピーディーで簡単に入力できるようになっているのだ。



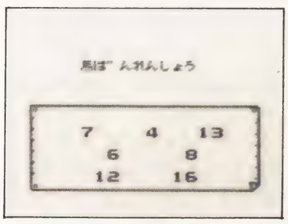
↑１頭、１頭のデータを別々に入力するのではなく、質問に答えるような形なのでとっても楽チン

## 試しに予想をしてみようッ!!

実際の的中率はどんなもんなのか、とりあえず７月28日の新潟競馬全12レースを予想してみることにした。その結果が右にあるが、見てもらえばわかるように、コンピュータの予想的中率は、12レース中８レースとかなりよい。でもまぁ、カタいレースが多かったし、１レースにつき５点の予想が出るので、それを全部買ったとしたらトントンにしかならないだろう。だが考えようによっては、ギャンブルで大負けしない、というだけでもスゴイことだ。それに７レースでは配当金2030円の穴が当たってるし、勝馬予想ソフトとしてはイイ線いってるんじゃない。競馬好きなら、そこそこ満足できるソフトではあるな。うん。



→入力するデータ項目は、すべて競馬新聞に書いてあるのだ




←連勝式以外に、単勝式でも予想することが可能になっている

### 実際のレース結果なのだ

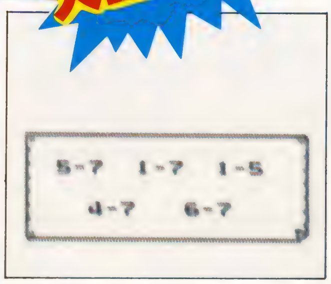
新潟競馬 第６日（28日）

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ❶ | アフェクトダンサー | （玉井智） | 単 530 | ②⑥ | 2140 |
| ❷ | タクノボーイ | （岡部） | 単 130 | ⑦⑧ | 920 |
| ❸ | ダービーシャープ | （蛯原） | 単 710 | ②⑥ | 760 |
| ❹ | ブランドオリビア | （塚越） | 単 290 | ③⑦ | 290 |
| ❺ | ブランドブーケ | （郷原司） | 単 730 | ⑤⑦ | 940 |
| ❻ | ヘイアンワッスル | （岡部） | 単1320 | ①⑦ | 3660 |
| ❼ | シンボリヒリュウ | （津曲幸） | 単1030 | ①⑤ | 2030 |
| ❽ | オンワードブロー | （竹原） | 単 540 | ③⑧ | 800 |
| ❾ | ブランドエレッセ | （岡部） | 単 560 | ①② | 760 |
| ❿ | レガシーハード | （小谷内） | 単 170 | ④⑦ | 420 |
| ⓫ | トーストアゲン | （岡部） | 単 490 | ⑤⑥ | 1460 |
| ⓬ | シーサイドフジ | （武藤） | 単 340 | ⑦⑦ | 1290 |

### コンピュータの予想結果

| | |
|---|---|
| ❶ | 4−8、5−8、3−8、6−8、5−8 |
| ❷ | 4−8、6−8、2−8、7−8、1−8 |
| ❸ | 2−8、2−6、1−2、2−5、8−8 |
| ❹ | 1−3、1−7、3−4、3−5、3−7 |
| ❺ | 2−3、3−7、5−7、3−5、2−7 |
| ❻ | 7−8、4−8、1−8、3−8、2−8 |
| ❼ | 4−7、5−7、1−7、6−7、1−5 |
| ❽ | 2−4、2−8、2−3、3−4、3−8 |
| ❾ | 2−8、1−8、6−8、7−8、1−2 |
| ❿ | 7−8、4−7、6−7、5−7、3−7 |
| ⓫ | 7−8、6−8、3−8、5−8、2−8 |
| ⓬ | 4−7、3−7、3−4、3−5、3−8 |

出たっ！大当たり!!




↑20.3倍の穴をスバリ的中♪　う〜ん、ソフトを信用して馬券を買っておけばよかった

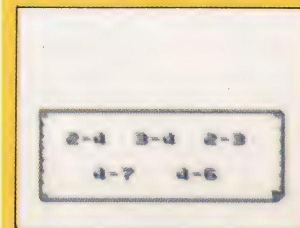
## ウイナーズホース

メサイヤ／９月20日発売／¥4000※
●容量：１M●ジャンル：競馬SLG●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：１P専用

競馬の勝馬を予想する競馬シミュレーションと、４年間で賞金総額10億円を目指すレースモードの、２モードが楽しめるソフト。レースモードは『ファミリージョッキー』に少し似ていて、アクション要素が強くなっている。



↑レースモードでは自分が馬主となり馬を育て、賞金10億円を獲得するのが目的だ




↑予想が当たるか、ハズれるか、ドキドキしながらレースの結果も予想できるぞ!!

やっぱり出たか、て感じがするね。競馬人気はうなぎ登りに上昇中だし、先に発売された『DX馬券王』は大好評。それに加えて、いつでもどこでもパドックへでも、というゲームボーイの機動力の良さ。これだけの好条件が揃ってるんだから、他のメーカーが出さないわけがない、とオイラはにらんでいたわけよ。

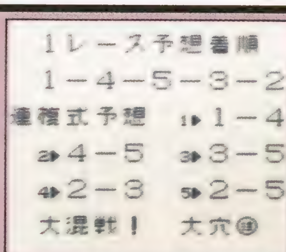
で、こいつの仕上り具合はどんなもんなのか!?　つーことで、実際のレースを予想してみたんだけど、的中率はまあまあみたいだね。でも、カタい予想しか出なかったのがちょいと気になるかな。これじゃ本命がらみの馬が勝ったときしか、当たり馬券は取れないということになる。せっかく５点も予想が出るんだから、１〜２点は中穴か大穴の予想が出てもいいのに。

でも、的中率を上げるには、本命がらみの予想しか出せないんだろうね。だから全レースが荒れた場合などは、逆に的中率はガクンと下がってしまうだろう。それじゃあまりにもつまらないから、オイラは最近コンピュータ予想を信用しないようにしてるわけだ。せっかく自分のお金を使ってギャンブルをするんだから、自分の予想をもとに馬券を買わないとつまらないもんね。

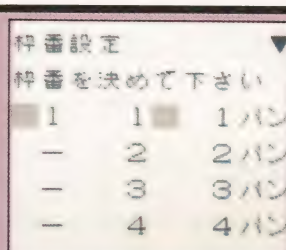
なにはともあれ、コンピュータの予想を手放しで信用でき、もしそれがハズレても頭にこないという人には、買いのソフトだろうね。ま、ゲームで一獲千金を狙うのもイイんじゃないかな。

## DX馬券王・再版決定

いろんな雑誌やテレビで取り上げられ、大きな話題となった『DX競馬王』。あっという間に人気が出て、買いたくてもなかなか手に入れることができなかった人も多いのでは？　東京の量販店なんかではまだ買うことができるみたいだけど、普通のオモチャ屋なんかじゃ、手に入れるのは難しそうだもんね。でも安心してくれたまへ。10月に再販が決定したので、秋の天皇賞までには十分に間に合うぞ。とはいっても、あれだけ「当たる、当たる」と騒がれたソフトだけに、再販されるからといってノンビリしていると、すぐにまた入手困難なソフトになってしまうかも。ゲームボーイのソフトとしては、かなり高価なものだけど、オイラは絶対にお買い得なソフトだと思うね。競馬新聞をきちんと読めない競馬の初心者や、データ入力時間を早く済ませたい人は『ウイナーズホース』。わりとマニアックで、中穴あたりを狙いたい、みたいな人は『DX馬券王』を買うのがよいだろう。どちらにしても、勝率は100％じゃないけどね。




←バリバリの硬派な競馬予想ソフト。入力データがかなり細かい

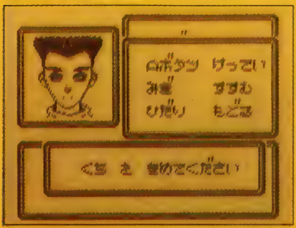



←５点の勝馬予想は、かなり信頼できるということで好評だった

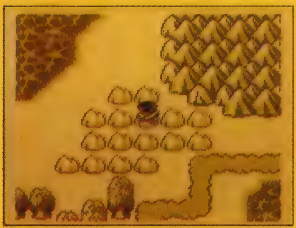
## 時空戦記ムー

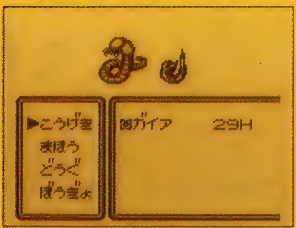
ハドソン／９月13日発売／¥4500
●容量：２M●ジャンル：ロールプレイング●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：あり●プレイ方法：１Ｐ専用

**ムー大陸を舞台にした正統派ロールプレイングゲーム。エリーベ村の少年、もしくは少女を操りストーリーを進ませていく。戦闘シーンはオーソドックスな「ドラクエ」タイプ。数多くの仲間とともに冒険していくのだ。**



↑これがうわさの〝モンタージュシステム〟顔のパーツを組み合わせて好きな顔を作る


↑フィールド画面でＢボタンを押していると、素早く移動できるようになるのだ



↑出現パターンが多彩！ モンスターも多彩！ で戦闘シーンが楽しいぞ〜っ！

主人公の性別を選べるゲームは結構ある。でも、髪型、鼻、輪郭など６ヵ所を自由に選べて、なおかつそれがパラメーターに関係してるゲームなんざ、いまだかつてなかった。このアイデア考えた人はすごいよな。オイラなんかどの組合せが一番強いのか思わず試しちゃったもんね。ま、それはさておきこの『時空戦記MU』。はっきし言って個人的に独断と偏見でいわせてもらえば、『ＳＡ・ＯＯ２』よりもいい。どこがって言われてもいまいち答えられないけど、プレイしているときの気分が違うんだな。気分が。このゲームは先に進みたいって意欲がわいてくるんだよ。

これってすごく大事だな。特に長くプレイするゲームにとっては。ただキャラの魅力だけで延々ヒッパラレンのはやだもんな。それがクソゲーだとなおさら。しかしこのゲームはキャラの魅力もあるし、設定もバッチリ。まだゲームボーイのロールプレイングをやったことのない人には特におすすめできる一本だ。

**9**

## ザードの伝説

ビック東海／10月18日発売／¥3980
●容量：１M●ジャンル：ロールプレイング●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：あり●プレイ方法：１Ｐ専用

**256画面の広大なマップで繰り広げられる『ドラクエ』タイプの２次元ロールプレイングゲーム。世界中で起こっている混乱の原因を突きとめ、平和を取り戻すのが目的。戦闘コマンドが解りやすいアイコン表示になっている。**


↑基本的なフィールドマップ画面はこんな感じ。結構、見やすく作られているのだ



↑戦闘コマンドを見てくれ。このようにすべてイラストできれいに並べられている



↑モンスターをやっつけると断末魔の悲鳴をあげる。声には２タイプあるのだっ！

今までの〝主人公が勇者〟の設定を崩したのはすごくいいアイデアだな。もういい加減勇者を操って悪をやっつけるのは飽きたもんね。その点この『ザード』は最高。まだＲＯＭの完成度も低いし、あまりプレイしていないっていうのもあってはっきりしたことはいえないけど、弟である自分が王の命令で兄をやっつけに行くなんて、少なくとも今までのゲームにはなかったよな。おいらなんかいきなりこの設定だけで、目的がはっきりしててやりやすそうだと直感したよ。

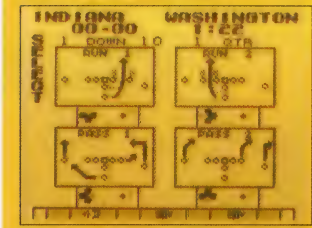
やりやすいゲームつーのはどこまでも親切に作られてるんだなーって感じたのが戦闘シーン。ぱっと見てわかるアイコン表示なんだ。攻撃や魔法、道具なんかが横一列に並んでいて選びやすくもなっている。あ！あと忘れてちゃいけないのが倒したあとのモンスターの断末魔。音声合成で〝ギャー〟とか〝ウオオー〟と叫ばれてしまうのだ。プレイしてて気持ちいいけど夜一人でやってると気持ち悪いかも。

**7**

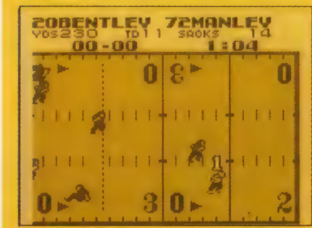
## テクモボウル

テクモ／９月27日発売／¥3800
●容量：２M●ジャンル：スポーツ●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：なし（パスワード）●プレイ方法：２Ｐ対戦可

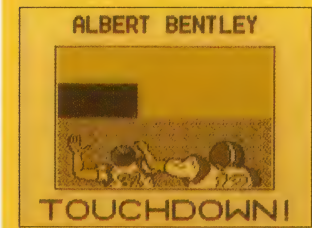
**12チームの中から好きなチームを１チーム選び、どんどん勝ち抜いていくテクモおなじみのスポーツゲーム。操作方法、基本ルールともファミコン版といっしょ。対戦ケーブルを使用した２プレイももちろん可能。**



↑フォーメーションパターンは攻守４つずつ。何を選ぶかが勝負の鍵を握っている



↑フィールド場をボールを持ってロングラン。ぶっちぎりのタッチダウンをめざせ！



↑見事タッチダウンを決めると、ワイドな画面で選手の勇姿が見れるぞっ！

基本的にファミコン版と変わりはなく、ただ色がなくなったつーかんじかな。それだけにファミコン版の『テクモボウル』を持っているオイラにとっても満足のいくでき。とてもプレイがしやすいね。ファミコン版はちっと相手側のコンピュータが強かったけど、こっちのは難易度を低めにして小さい子でも安心して遊べるようにしてある。

ルール的にアメフトはむずいけど、ゲームの中ではあらかじめフォーメーションのパターンが幾つか用意されているから、全然ルールを知らなくても平気だ。それに大体のプレイの仕方はゲームをやればすぐに解るし。

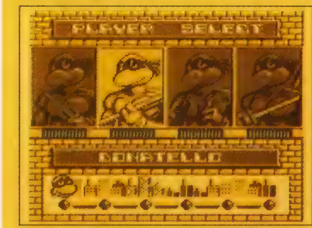
とにかく、このゲームはスポーツゲームだから、難しいことに関してはすべてコンピュータ任せ。こっちはただフォーメーションを選んでキャラを動かすだけでいいんだ。ただ、キャラが小さいぶん見にくいってのは仕方がないけどね。

**7**

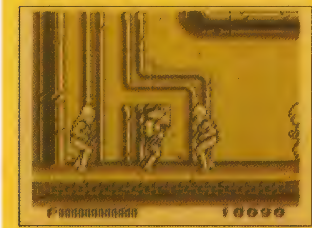
## T.M.N.T.2

コナミ／10月11日発売／¥3800
●容量：２M●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：１Ｐ専用

**おなじみ４人の亀忍者が巻き起こす痛快アクションゲーム。ライフメーター制の全11ステージ構成。４人全員捕まるとゲームオーバーになる。多彩なアクションを駆使してヒロインを助け出すのが目的だ。**



↑各ステージが始まる前に４人の中から１人亀忍者を選ぶ。選ぶとゲームスタート


↑基本的に右側へ進む横スクロール画面。敵は次々出現してくるので攻撃が大変


↑先に進むと強制スクロール面が登場。避けるのに精一杯でうまく攻撃できないのだ

コナミらしいと言っちゃえばそれまでだけど、今までの亀忍者シリーズの中で一番難しいんじゃないかな。ゲームボーイだから見にくいって言うのはどうしようもないけど、奥行きがある場所だと、敵の位置と自分の軸がうまく合わなくてダメージをくらうことがよくあるんだよ。まあ、キャラクターが大きくて見やすく、やりやすいようにしっかり作られているからゲーム性に関しては全く問題なし。一面一面きちっとしているし、キャラの動きも、大きさの割にサクサクよく動く。さすがコナミつぼはしっかり押さえているってところかい。

今回の亀忍者シリーズはアニメの世界をそのまま取り込むことにウエイトを置いているので、キャラクターの個性中心に作られている。それだけに、よりリアルな動きが表現されているってわけ。だから見ていると本当にゲームボーイかって思えるぞ。

下手にいじくって失敗するより、よっぽど潔くてオイラとしては満足がいくできだとおもうぞ。

**6**

## アレサII

やのまん／8月30日発売／¥4800※
●容量：2M●ジャンル：ロールプレイング●ROM完成度：100%●バックアップ：あり●プレイ方法：1P専用

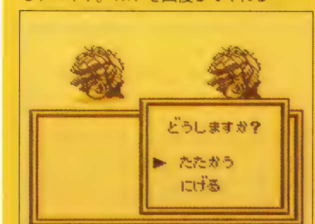
人気を博した前作の続編。大魔王ハワードによるアーテラ大陸征服の野望から、数年後の世界を舞台にして繰り広げられるロールプレイング。おなじみアレサ王国のマテリアを操作して悪の陰謀を阻止するのが目的だ。




↑「II」になって少し綺麗になったマテリア。え？　変わってない。いいじゃん！



↑いつもマテリアを見守っていてくれているフロイド。H.Pを回復してくれる




↑戦闘シーンにモンスターはつきもの。でもここら辺の敵はあまり強くないのだ

ゲームタイトルに『II』と付いちゃうと、前の作品をやってない者にとってはやる気がしない。というのが今までのオイラの考え。でもこのゲームをプレイしてから考えがちょっと変わったね。ちゃんと前作をやっていない者にもすぐ感情移入できるよう設定されているんだ。もちろん前作をやった者はもっとのめり込めるはずだけど。

とにかくだ、このゲームは細かいところまできちっと作ってあるから、まず大きな問題になるようなところはない。マップが広いとかは別としてね。まあ早い話、前作をやった人でもそうでない人も十分楽しめるってことよ。万人が楽しめる万人のソフト。これがこのゲームの主題だな。

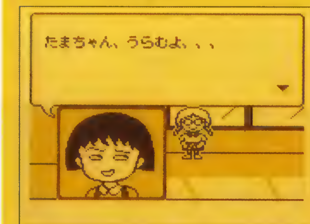
突然話は変わるけど、カプセルモンスターってアイデアいいな。モンスターを生け捕ってはは仲間にするやつ。捕まえた奴は一回しか使えないけど、生け捕るときの緊張感と取れたときのうれしさ、う〜んたまんねーぜ。これだけずっとやってても飽きないよ。

**8**

## ちびまる子ちゃん2デラックスまる子ワールド

タカラ／9月13日発売／¥3800※
●容量：1M●ジャンル：アドベンチャー●ROM完成度：100%●バックアップ：なし（パスワード）●プレイ方法：1P専用

日本国民のアイドルまるちゃんの2作目にあたる作品。オムニバス形式の豪華三本立てストーリー。たまちゃんやはなわ君、はまじなどおなじみのキャラクターが出演。楽しいアドベンチャーゲームである。




↑あんた友達にそんなこと言うと今に絶交されちゃうぞ。まるちゃんのバカって！




↑きざなセリフをふりまいて、はなわくん登場。カッコつけすぎだぜベイビ〜っ！



↑ゲーム途中にサブゲームが入ってるんだ。はまじになんか負けないぞ。おりゃぁ〜っ！

思わず仕事ということを忘れておもいっきりハマッちゃったよあたしゃ。なんて言葉がうつっちまったけど、このゲームは単純におもしろい。原作のキャラクターの魅力を最大限に引き出している。セリフひとつひとつとってみてもちゃんとまる子たちになっているし、何よりキャラクターの表情が豊か。これなら本当にゲームを知らない子供でも大丈夫って感じだ。

前のゲームとは全く違って、今回のは三本立てのアドベンチャーゲーム。ゲームのほうは至って親切、子供向けに作っている。普通アドベンチャーゲームって関係ないコマンドでも選べるけど、このゲームはコマンドを選んでも何にもならないんだ。だからこれじゃないんだなってすぐ違うコマンドを選びにいける。いわゆるストーリー重視のゲームってわけだ。はっきり言ってテレビや本を観ている感覚で進められるんだわ。前作がイマイチクンだっただけに、今回のはすごく気合いを入れて作っているなとひしひし伝わってきた。

**8**

## 少年アシベ・ゆうえんちパニック

タカラ／9月27日発売／¥3800※
●容量：1M●ジャンル：ロールプレイング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし（パスワード）●プレイ方法：1P専用

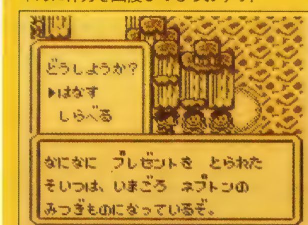
じいちゃんの手紙からスタートする、ほのぼのしたロールプレイングゲーム。4つのワールドから宝を探し出し、お城をめざす。アシベを筆頭に両々、スガオくんといったサブキャラも登場。ゴマちゃんと一緒に冒険しようっ！




↑進むステージは全部でこれだけ。真ん中のお城が最後に行くところだよ




↑戦闘で攻撃を受けてしまったら、ゴマちゃんに体力を回復してもらおうっ！




↑そこら辺に立っている人には必ず話を聞いて、次に進む場所の情報を入手しよう

ヒットポイントも、マジックポイントもないロールプレイングって新鮮だな。まあ、ヒットポイントの代わりになっているのがあることはあるけど、それがまたカワイイ。なんと、ゴマちゃんの4段階変化で表しているんだ。体力のあるときはにこやかな、ぎりぎりのときはぶるぶる震えているゴマちゃんというように。

戦闘中でもフィールドを移動しているときでも、いつでも体力を回復できるからめったなことじゃやられないんだ。

どっちかって言うとロールプレイングつーよりもアドベンチャーって感じだな。戦闘も魔法を使うわけじゃないし、言われたところにキャラを動かしていくだけだから。

ま、そんなことをウダウダ言ってもこのゲームがおもしろいことには変わりはない。レベルあげなんか無いからゲームが思うようにサクサク進む。パスワードも4つの図形の組合せってのもお手軽。こりゃ年齢問わず誰でも楽しめるゲームだね。ほんとに楽しいわ。

**8**

## ドラゴンズ・レア

EPICソニー／10月発売予定／¥3500※
●容量：1M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P可能

空中に点在するライフストーンをすべて集めると1ステージクリアとなる、一風変わったアクションゲーム。移動手段がすべてランかジャンプと苛酷。FAST、SLOWのスピード調節、ミュージックのON、OFFが可能。



←ジャンプ、ジャンプでライフストーンを取っていく

ど〜こかでプレイしたような気がすると思ったら、アレよアレ『プロビー』。操作の感覚とかすることが似てる。ミョ〜に印象に残っちゃうんだわ、プレイした後とかに。それも悪い印象じゃなくって、もう一度やりたいっていうのが。

何だか爽快感だけで売っているようなすがすがしさが、こびりついて離れないんだ。スピードをスローにするとそうでもないけど、ファストでやるときっと解るぞ。でも、せめて最初のステージくらいは簡単にしてほしかったな。ちょっと広すぎのような感じだよ。

**6**

## ナイトクエスト

タイトー／9月13日発売／¥3600※
●容量：1M●ジャンル：ロールプレイング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし（パスワード）●プレイ方法：1P専用

ナイトを夢見る少年ウィルが主人公。バトルアクションが見ものの、不思議な世界のアクションロールプレイングゲーム。まずは北の洞くつに住むゴブリンの王を倒し、ナイトとして王様に召し抱えられるのが第一の目的。




←4本の剣から一本を選ぶと相手に攻撃するぞっ！

いきなり始めたばかりなのに4種類の剣攻撃があるってのがマニアックだよな。戦闘シーンも派手で見栄えがしていいと思う。でもねェー。フィールドマップのグラフィックとかサウンドが古くさいんだよ。別にけなしてるわけじゃなくって、どこかで見たような感じなんだよ。せっかく戦闘シーンに凝ったのにと思っちゃったわけ。

ただ、ゲームのバランスやりやすさはさすがタイトー。うまく設定できている。まあ、その辺をもっと効果的に見せてくれればよかったのにと、どうしても思っちゃうわな。

**6**

ワクワク 夏休み 短期集中講座 その2

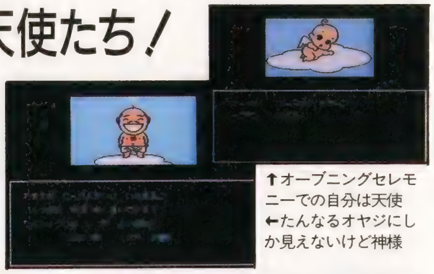
# マイライフマイラブを100倍楽しむ方法

## ⊙前回の復習と、今回の講座内容

楽しかった夏休みも終わり、防災訓練も無事終了した今日この頃。さぁ、今回もはりきって講習を受けようね！　まずは前回の復習だ。

講習第1日目の前回は『マイライフマイラブ』の純粋な楽しみ方、という内容でしたが、今回は『マイライフマイラブ』の攻略方法を講習しようと思います。『人生シミュレーションゲームの攻略方法？』と不思議に思った方、「人生の処世術」を学びたいとお思いの方。この講習を一読ください。なお、『マイライフマイラブ』をプレイしながらお読み頂くと、より理解しやすく、ゲームを100倍楽しめること請合い！

## ⊙目覚めよ！天使たち！



↑オープニングセレモニーでの自分は天使
←たんなるオヤジにしか見えないけど神様

まず最初、プレイヤーであるあなたは天使です。天界で天使として暮らすあなたに、神様から使命が与えられます。「人間界で修行してきなさい」と。さあゲーム開始！　何事にも寛大な神様は、あなたのお願いを聞いてくれます。

自分の生年月日、名前、住所。おまけに両親の職業まで。すべてがあなたの希望通りに設定されます。いよいよ人間界へ出発！　人間界へのデビューです。自分を運んでくれる〝こうのとり〟も、5羽の中から気に入った1羽を選べるし、いたれりつくせりのオープニングセレモニー。希望通りの条件の中で、自分の夢や野望がかなえられるのか。これからどんな人生が始まるのかは、まさに〝神のみぞ知る〟ことなのです。

Let's Play!!

## ゲーム購入！私の人生はいかに!!② 1966年生杉森建先生

セクシーライターいしあいにゲームプレイを薦められた杉森建氏。彼は再び〝まんが家〟になれるのか！　前回同様、自宅潜入ルポ ▶

●★月○日

今日、いしあい和世から「ちょっとケンちゃんすっごくおもしろいゲームがあるのよぉ。だまされたと思ってプレイしてみなさい」という電話があった。相変わらず強引な奴だ。しかし、ゲームに対して非常に偏った意見の持主の彼女が「おもしろい」などと言うとは。それだけでもプレイしてみる価値はありそうだ。さっそく明日新宿に行って『マイライフマイラブ』とやらを買ってこよう。




↑新宿にいくと何本もゲームソフトを買う人

●○月◇日

「取扱い説明書」のほかに、昭和29年から平成3年までの流行語や、懐かしいお菓子なんかの情報が満載されている「サブマニュアル・マイグッズマイグロース」って本が付いてきた。これはおもしろい！　おもわずゲームをプレイするのも忘れて読み込んでしまった。いかん、いかん。ゲームをやらなくては。いしあいが「まんが家を目指せ」とか言ってたけど、何のことだ。とにかくゲーム開始。どうやらゲームの中にもうひとりの僕が誕生するらしい…。まんが家を目指せの意味がわかった第1日目。



←女の子にやさしいと評判の杉森氏。プレゼントは忘れません

●□月★日

ゲームプレイし始めて2日目。僕はまんが家を目指すべく、日々芸術の勉強に励んでいる。友達と遊ぶより毎日〝絵〟を描いているなんて僕の幼少時代と同じだ。僕は九州で製糸工場を営む両親の元に次男として生れた。甘やかされて育つんだろうなぁ。



↑大量のゲームソフトが存在する杉森氏の自宅

●○月▽日

とうとう僕も中学3年生。受験シーズン到来！　クラスのみんなは熱心に勉強してるけど、僕はあいかわらず〝絵〟ばっかり描いている。おかげで3流高校にしか入れなかった。これじゃ大学なんて無理だろうなぁ。でもまんが家に学歴は関係ないよね。努力（？）の甲斐があったのか、自分でもよくわからないうちに〝絵〟のレベルが4になった。良いことだ。感心、感心。

●◎月◆日

思ったとおり大学受験には失敗したけど、「まんが家になればいいや」なんて考えていたら、なんと、まんが家になるには〝絵〟のレベルが5以上必要なんだそうだ。ガーン！　レベルってたって、どうやって上げるのか知らないぞ。ま、そのうち上がるだろう。とにかくイラストレーターのバイトで生計をたてながら、相変わらず〝絵〟の勉強にいそしむ22歳の僕であった。

●▲月◇日

僕はまんが家になった！　喜ばしいことだ。お金を貯めて親元はなれて東京にやってきた。ガンバルぞ。もう一度人生をやりなおすことになっても、僕はやっぱりまんが家になるんだろう。そう思うと嬉しくなって、いしあいに電話した。しかし彼女は、「なにゲームなんかやってんのよっ！　原稿の締切り明日なのよ！」そうだ！　忘れてた。僕も『クインティ』書かなくちゃ。

### ゲームプレイ後の感想

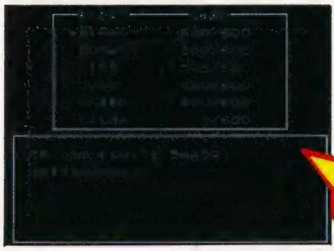
「ゲームをプレイしたひとたちの話を聞くと、僕のように思い通りの人生を歩めたって人は少ないんだよね。だから僕もゲーム購入後、3～4回プレイしてみたよ。思い通りの人生にならなくても、それなりにおもしろかった。〝泥棒〟になるなんてこと、あり得ないじゃない。何回も楽しむことができるゲームだね」



# おおきくなったら、なにになりたい？　夢をかなえる人生の攻略法

## 目標たてて人生が始まる

目標のある人生。人生に目標は不可欠。自分の人生を有意義なものにするためには目標をたてるのが一番！　自分の決めた目標に向かって努力すれば、周りの人も神様も、きっと君を誉めてくれるはず。ゲームの中で選べる目標は全部で６コ。君の成長と共に目標達成の条件は厳しくなるけど、がんばろう。努力は必ずむくわれるからね。



↑一番大変なのは〝学力〟。所持金は一番簡単

## イラストレーターを目指すには!!

ゲームの中に用意されている職業はなんと、194種類！　その中の〝自由業〟に〝イラストレーター〟がある。憧れの〝イラストレーター〟になるためには芸術系の大学に入学したほうが有利。幼少の頃からひたすら芸術の勉強をして〝芸術の総合値〟と〝絵画〟のレベルを上げておこう。芸術系の大学に入学するためには〝芸術の総合値〟が10,000ぐらいになってないと、苦しい。入学して卒業できたら未来は明るいぞ。

人生いろいろ
生きかたさまざま
人生いつでも
運まかせ！

## 一流企業を目指すには!!

一流私立小学校、一流私立中学校、一流高校、一流大学、そして将来は一流企業就職を夢みる人。明けても暮れても、勉強に励むべし。〝理系〟と〝文系〟の〝総合値〟が受験に関係してくるから、それらの値を上げておくのが一流企業への近道といえよう。ちなみに高校受験には〝運動〟の〝総合値〟を上げておくと有利。すべてにおいて完璧なのが本当の一流ってわけさ。友達も恋人もつくらずに、勉強だけに追われるのもまた人生。ゲームの中だけでもエリート気分を味わってみるのも楽しいよね。

## 野球選手を目指すには!!

男の子の憧れの職業といって、今も昔も変わらないのが野球選手。野球選手を目指すなら、なにはともあれ〝運動〟だ！　勉強なんてしなくていいから〝運動〟の〝能力値〟を上げたまえ。学校のクラブ活動も〝運動系〟のものに入って日々、スポーツに汗を流しなさい。マップ上にある「ハプニングエリア」に止まると〝能力値〟が上がるハプニングが起こるかも！　野球選手は、いわば専門職。〝能力値〟が高ければ高いにこしたことはない。「クラブエリア」でも〝能力値〟を上げる努力を忘れずにね。

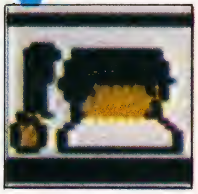
## 君の人格形成

勉強や運動も大切だけど、やっぱり人格が一番大切。誰だって「あいつはヤな奴だ」なんて言われたくないよね。明るく健やかに成長すれば、いい友達や素敵な恋人にめぐりあえる。時々性格をチェックしよう。



↑自分の性格が一目瞭然。立派な人格を目指せ

## クラブの活用法



将来の夢をかなえるために欠かせないのが、「クラブエリア」ここで就職を有利にすることができるんだ。どういうことかっていうと、もし君がサッカー選手になりたかったら、サッカークラブに入って〝運動〟の〝能力値〟を上げればグッド。作為的に上げることのできない〝レベル〟も「クラブエリア」では上がるケースが多い。所属するクラブも、ひとつに絞ったほうが〝レベル〟が上りやすい。将来の目的をはっきり定めてクラブ活動だ！

### 人生はステップアップ

３流高校にしか入学できなかったとしても、はたまた高校にさえ入学できなかったとしても、悲しむことはない。社会に出れば学歴なんて関係ないさ。一流の大学を卒業しても〝経験値〟が足りないばっかりに、希望の職業につけない場合がある。そんな時は３流企業に就職して下積み時代を経験しよう。ある程度の〝経験値〟を積んで、資格を取得しながら、希望の職種を目指せばいい。なにごとも段階を踏んでステップアップすればいい。短い人生、悲観してばっかりと、あっ！というまに終わっちゃうよ。夢があるなら夢をかなえるために努力しよう。学生時代は勉強やクラブ活動、社会人になったら仕事の経験を積めばいい。ちなみに、一流校を目指すなだったら「理系」「文系」の総合値の平均が8000以上は必要だ。

# 人生を賭ける、思い出を換金!?する

金がすべてじゃないけれど、金がなければ生きていけない。金が無い時、君はギャンブルに走るのか。それとも思い出売り飛ばす？

ゲームの中の自分が成長していくとマップ上に現れる〝ギャンブルエリア〟。ここではスロットマシンで遊べるよ。デートや家賃、なにかと出費が多い大人の生活。お金が無くて困った時、一獲千金をねらってギャンブルに手を出すか、持ち金倍増ねらって手を出すかは君次第。君ならどうする？



←大人になるとマップ上に現れるギャンブル場。大人の仲間入り

お金が無くて困った時に〝ギャンブルエリア〟に駆け込むのもひとつの手。でも、しょせんギャンブルはギャンブル。まとまったお金をつくれるとは限らない。すぐにまとまったお金が必要な時の強い味方。それが〝思い出バンク〟。ここでは自分の持っている思い出のアイテムや思い出のアルバムを高額で買取ってくれる。幼稚園に通っていたころ空地で拾った「ヘビのぬけがら」「高校の卒業アルバム」「恋人や家族と行った旅行のアルバム」。思い出をお金に変えてしまうか、思い出として大切に保管するか。君の価値観が問われるショップはハートのマークです。



←これが噂の〝思い出バンク〟。古い思い出ほど高額になるよ



## マイライフマイラブ制作者は語る！

笑顔のたえない石川氏は『マイライフマイラブ』開発担当。苦労話をニコニコ語ってくれました。

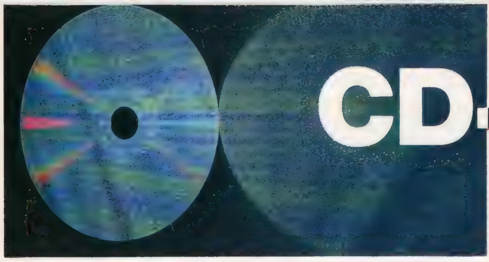
このゲームはシナリオの量が膨大だったんです。何を削るかが一番の問題になりましたね。〝隠し〟で入れたイベントが多いんで、何回もプレイしてほしいです。不幸な人生を送っていると大人になった時、突然コウノトリに能力値を上げてもらえたりするんです。そういったイベントの出る確率を高くしてあるんで、不幸を嘆かないで「人生苦もあれば楽もある」で楽しんでほしいと思いますね。



↑柔和な笑顔とやさしい口調。女泣かせと見たね

**集中講座 終り**

前編、後編の２回に渡ってお送りした〝わくわく夏休み短期集中講座マイライフマイラブを100倍楽しむ方法〟いかがでしたか？　本当の人生にリセットはきかないけど、ゲームだったら人生をやり直すことは可能。「何回もプレイして現実の厳しさや、過去のニュースを正確に知ってもらいたい」という飯島氏と石川氏の言葉通り、何回もプレイして多種多様な人生を経験するのが、このゲームの基本。楽しむだけじゃなくて、何かについて考えることができるこのゲーム。プレイすることお薦め！



# CD-ROM²の世界

10月25日発売／¥7400（[illegible]）
RIOT日本テレネット




**スーパーCD-ROM²専用のRPGソフト『天使の詩』は、フィールド上でのアクセスが一切ナシ。その美しく、神秘的な世界を心ゆくまでじゅうぶんに堪能して欲しい。**

## 悲哀を秘めた5人の勇者たち

さらわれた花嫁を助けるために危険を承知で旅をする主人公ケアル。彼は特に超人でもなければ、神に選ばれた民というわけでもない。少なくともゲームのなかでは、ただひたすら愛する人を取り戻そうとする「フツーの人」でしかないのだ。(現世ではそういった行為そのものがすでに神話と化してしまっているが……)。

もともとケルト人というのは争いを好まず、自然と共に生き、妖精と共存していた心優しい種族である。『天使の詩』に登場するキャラクターがどこか繊細で哀しげに見えるのも、守るべき人や国のためにやむを得ず敵と戦わねばならないという悲しい性を背負っているからだ。しかし、そんな悲哀を秘めている主人公たちだからこそ、物語のイメージが、いっそう美しく神秘的なものに感じられるのかもしれない。



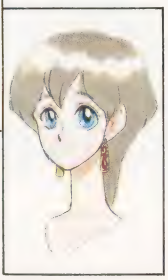
**◀ケアル**
ごく普通の青年。魔物に連れ去られた婚約者、クレアを捜しだすために放浪の旅を続ける。



**クレア▶**
ゲーム中の最重要人物。口数の少ない娘だが、芯はしっかりしている。彼女の出生には秘密が。



**◀ジト**
剣の扱いにおいては圧倒的な強さを誇る男。彼もまた、愛する妻を魔物に連れ去られた身。



**エンヤ▶**
失われしケルトの血を引くという17歳の少女。その血筋ゆえか不思議な伝承にも通じている



**◀ブゼン**
80歳を越す老ドルイド神官。イカサマロ調で人をケムに巻くが、魔法の知識に優れている



➡教会の2階はこんな風になっている 部屋のなかをうろつく人もいれば、横になってくつろいでいる者も。しかし、建物と人物の比率に対し、宝箱がこんなに大きいのはどういうわけだろうか



## 動く模型を見る楽しさ

マップの地形は昔のイギリスやアイルランドがモデルになっており、城、港町、漁村、魔術師の村などと、当時の個性豊かな風土が細かく再現されている。なかでも特に目をひくのは人物の小ささだ。それも、ただ小さいというだけではなく、人物と建築物を現実の比率に近づけることによって、よりリアルで壮大な世界観を表現しているというわけだ。ちなみに建物は、中に入ると屋根が取り去られ、内部が見えるしくみになっている。部屋の中は細かく描き込まれたアイテムやインテリアグッズが並び、その緻密さには驚かされることだろう。また、建物の外に出ると、ある者は商売人として手を叩きながら客を呼び、ある町では親子が白鳥を眺めている。このように、それぞれの町や村では動物や人々が肩を寄せ合いながら、ひっそりと生活を営んでいるのだ。その様子はさながら動く箱庭かパソコン・シミュレーションゲームのよう。ゲーム画面としては決してビジュアルシーンほどの華やかさはないものの、にじみ出る人々の生活感に心の中がほのぼのとした気分にさせられてしまう。人物キャラクターの数は1000人以上になる。面倒臭がらずに会話をしていけば、きっとケルト人の優しさや暖かさが伝わることだろう。

## 夢と幻が交錯するケルト世界

イギリスやアイルランドの風には、ケルトの匂いが漂っている。ヘザーに覆われた緑の大地。氷河の跡が残るフィヨルド。古い石でできた建造物。人間と自然とが手を取り合ってつくった風景の中に、妖精たちがチョコンと座っている。それがケルト世界なのだ。

妖精とは夢の世界の住人。たそがれどきに出てきて、人間が眠っている間に陽気にダンスを楽しむ。

われわれはふつう、妖精をこの目で見ることができない。しかしケルト人は違う。妖精と近所づきあいをして、一緒に泣いたり笑ったりしている。

ケルト人は妖精とつきあう専門家のことを、親しみを込めてフェアリー・ドクターと呼んでいる。そして妖精は、自分たちとつき合ってくれる人間に音楽や文芸の才能を与えてくれる。イェイツ、ショー、ドイル、スウィフト。ケルト圏出身で、世界にその名をとどろかせている作家は数多い。彼らは妖精から力を授かったのかも知れない。



# コンパクトディスクのなかに ケルト神話の箱庭がある



## カイム

犬の体に鷹の翼と爪を持ったモンスター。特定の場所に現れ、主人公の婚約者であるクレアを連れ去っていく。何とかコイツを倒す方法はないものだろうか。

## スキュレ

⬅海神マナナーンの霊力を封じるために呼び寄せられた巨大な6つ首の竜。海に生息し、船をことごとく沈めてしまう。

## モンスターもすべてケルト調仕立て

RPGというジャンルにおいて、モンスターは主人公と同じくらい大切なキャラクターだ。戦闘をただの苦痛な作業にするか、それとも楽しいイベントの一部にするかはすべてモンスターの魅力にかかっていると言っても過言ではない。それなのに、これまでのRPGといえばそのほとんどがキリスト教やギリシャ神話をモチーフにしたもので、違うゲームなのに同じような敵キャラクターが出てくるというパターンがあまりにも多かった。しかし、『天使の詩』の場合、メインキャラクターのデザイナーである冨士宏氏がケルト的な味付けを施し、オリジナリティ豊かなモンスターを創りあげている。クオリティの高かさからいえば、たぶんファンタジーRPGに食傷気味のプレイヤーにも満足のいく出来ばえではないだろうか。なかでも冨士氏の手がけたボスキャラ格のモンスターデザインは秀逸。今回はその一部しかお見せできないが、他にも思わず見とれてしまうような独創的、かつ神秘的なモンスターが数多く用意されている。人物にしろ、敵モンスターにしろ、みごとに統一されたこれらのキャラクターは、きっとプレイヤーを新しい世界へ導いてくれることだろう。




⬅統一された世界観に基づいて、敵キャラ(モンスター)もデザインされている。ストーリー、キャラクター、アイテム…様々なゲームファクターがケルト的世界を紡ぎだす。



## ▶プロケル

スキュレーと共に海神マナナーンの霊力を封じるために生息する少女　その後ろには巨大な海ヘビを従えており、怒らせると凶悪な形相になる　どうやら別々に倒していくしかなさそう

# CD-ROM²の世界 Column & Column

スーパーCD-ROM²の発売まで、もうあと少し。果てしなく拡がるCD-ROM²の世界に、未来はバラ色だ！

## INTERVIEW
# 速報！『BROWNING』ついに発動

株式会社　日本テレネット　第一開発事業部　太田浩二さん

『天使の詩』もいいでしょう。『ヴァリスⅣ』もいいでしょう。だが、日本テレネットには、まだ巨大な新作が控えていた！

あの一、ＲＩＯＴさんでは年内にもう１本すごいゲームを用意してらっしゃるとか？

太田「えっ！　もう知ってるんですか。なーんて、早耳の人はもう御存知かもしれませんが、今年の12月末発売予定でスーパーＣＤ-ＲＯＭ²対応の『ブロウニング』がそうです。これは、その名もブロウニングという機動メカが活躍する、ハードなロボット・アクションゲームですね」

メカものというと設定や操作が複雑でむずかしかったりするんじゃないですか？

太田「いえ、そんなことは決してありません。歩行、走行、逆走、ジャンプ、ホバリングといった多彩な動作も、十字キーとボタンひとつの組み合せで楽に行なえるようにしてありますから。メカアクションが好きな人はもちろん、ゲームの初心者でも気軽に楽しめるようになっているんじゃないでしょうか」

日本テレネットさんの作品というと派手なビジュアルシーンが人気ですが、今回もその辺は期待してよろしいですか？

太田「もちろん！　ただ、今回はうちの他のゲームと比べればビジュアル要素は少ないかもしれませんね。まあ、そのかわりと言ってはなんですが、各ステージの終りごとにテレビアニメのアイキャッチのようなものが挿入されます」

ああ、ＣＭ前に主人公が出てきて決めのポーズを取るという。これはガンダムなんかのテレビシリーズを観て育った世代にはウケそうですねぇ。

太田「そうそう、この作品でのメカデザインは『Ｚガンダム』などのメカデザインも手掛けていた。藤田一己さんにお願いしました。そのへんも楽しんで欲しいですね」

なるほどぉ。サウンドについてはどうでしょうか？

太田「当然ＣＤ-ＲＯＭ²ですからね、バリバリのメタル調サウンドで攻めてますよ。それと、ガンの発射や爆発などの効果音にも注目してください。ＡＤＰＣＭでリアルな臨場感あふれる戦闘が展開されるでしょう」

こ、これは楽しみだ！　大田さん、お忙しいなかどうもありがとうございました。



## PROGRAM
# ラジオドラマでアドベンチャー気分

ＲＩＯＴ（日本テレネット）が、まったく新しいラジオ番組をプロデュースする！

10月７日（月）から文化放送『夜マゲドンの奇跡』のワク内でオンエアされる新番組『ストーリー夜マゲーナ』だ。この番組では、ゲームのストーリー背景をベースに３～４分ほどのサスペンスドラマを流し、毎回ラストの選択肢にはリスナーみずからが参加できるという。選択肢はふたつあり、一方は正解、もう一方は落し穴となっている。正解した人だけが翌日の挑戦権を得られ、不正解になれば新しい挑戦者が登場するという仕掛けだ。



➡８月６日の制作発表にはキッチュ（松尾貴志）も出席

番組のスポンサーは日本テレネットだから、当然ドラマ化されるのは日本テレネットの作品ばかり。キミがゲームで慣れ親しんだあの作品がドラマになってよみがえるかもよ。しかも参加できるとは！　おっと、かんじんのパーソナリティーの方はというと、月曜から木曜までが松尾貴史、毎週金曜日はイングリーズが担当する。

ゲーム世代にぴったりの『ストーリー夜マゲーナ』。毎週夜９時40分から12時30分まではゲームをする手を休めよう。

## DISK LIBRARY
# 戦いのドラマ『ヴァリスⅡ』

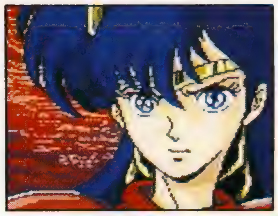
■'89年６月23日発売　■6780円（税抜き）　■日本テレネット

パソコンの世界ではストーリー性の高いアクションゲームとして、すでにその名を知られた『ヴァリス』シリーズ。そのパート２がＰＣエンジンに移植され、パソコンユーザー以外のゲームファンの前に姿をあらわしたのはまだ記憶に新しい。

『ヴァリス』といえばテレビアニメ顔負けのオープニングで有名だが、すれもすべて壮大なバックグラウンドストーリーをゲーム上で語るため。これまでにもＲＰＧというジャンルでは、オープニングやイベントでアニメが挿入されるものは多かった。しかし、純粋なアクションゲームにアニメを盛り込んでストーリー性、イベントを強化したというのは、非常に評価できる。

もちろん『ヴァリス』シリーズは、パソコン時代から華麗にアニメーションするデモがウリだったが、それをそのまま…いや、それ以上のクオリティをもって家庭用マシンに導入したということの功績は大きい。

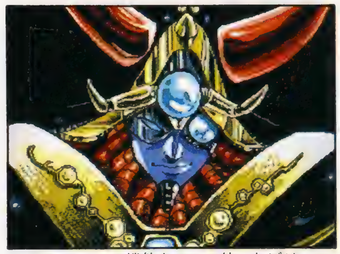
ＣＤ-ＲＯＭ²のゲームにはアニメを他用したものが多いが、アクションにビジュアルアニメを取り入れることの多い最近のゲーム事情を考えると、この『ヴァリスⅡ』はそのなかでもエポックメイキングな作品であったと言うことができるだろう。



←隠してもわかるぞ。キミは優子のファンだろう！　正直に言うんだ！　俺もだけどね



➡迫力満点のアクションに熱い汗を流し、壮大なストーリーにまた感動の涙を流す…



↑ＣＤ-ＲＯＭの機能をフルに使ったビジュアルシーンは、ファンでなくとも一見の価値あり。

## LECTURE/4
# CD-ROMをスピードアップ！

ＣＤ-ＲＯＭのアクセススピードは、以下の３つの要因によって構成されている。

1) マシン自体の反応速度などによる、機械的速度。
2) ゲーム中に何度読み込むかの、アクセス回数。
3) プレイヤー自身の心理的速度。

そのうち、１番目の〝機械的速度〟は現行マシンを使用している以上速くすることはできない。しかし、技術革新によって速いマシンを作ることは理論上可能なので、将来的にはかなり改善されるはずだ。

つぎに２番目の〝アクセス回数〟。これはＲＡＭの容量次第である。ＲＡＭ容量が増えれば、それだけ一度のアクセスでたくさんのデータをためることができ、当然アクセス回数も減ることになる。

３番目の〝心理的時間〟とは、つまりプレイヤーにとって待ち時間が負担に感じるようなときにアクセスをしているかどうかということだ（例えば敵と出会う度にアクセスするのはイラだつが、宿屋で寝ているときや、場面の切り換え時にするアクセスはあまり気にならない、という具合）。これはゲームデザイナー、あるいはプログラマーの腕次第で改善される。

さて、そこでスーパーＣＤ-ＲＯＭだが、上記２番目の事項については現行機種の４倍のＲＡＭを搭載することで解決しているとか。なんにせよ、楽しみなハードである。



↑ゲーム界において次期主力ハードとしての宿命を背負ったＣＤ-ＲＯＭは刻一刻と進化する



↑容量が大きく価格も安い。これでアクセスまで速くなれば、もはやＣＤ-ＲＯＭに敵はない！

PC Engine

NEC

# 時代はデュオを待っていた。



HE system

# 誕生。DUO

PCエンジン デュオ　標準価格59,800円(税別)

**CDの興奮と感動がさらに加速!驚異の進化を遂げた、一体型ニューマシン。**

大容量・リアルサウンドを誇るあのCDロムロムが、PCエンジン本体と強力合体して、よりスーパーに。新次元性能のニューマシン、DUOになった。アクセス回数を大幅に減らし、グラフィック機能やサウンド機能をさらにパワーアップするべく、2メガビットにまで増強されたバッファRAM。多彩な機能を内蔵しながら、コンパクトにまとめられた先進のスタイリング。Huカードやロムロムソフトはもちろん、新しいスーパーCDロムロムソフトや、カラオケなどのCD・Gソフト、通常の音楽CDも、すべてこれ一台で楽しめる。史上最強の多目的エンターテイメントマシン、それがPCエンジンDUOだ。

**9月21日発売!**

## DUOの世界をさらにひろげる多彩なオプション群。




あらゆる場所でのプレイをサポートする、4.3インチの大型高画質液晶TV.

**PCエンジンDUO用液晶モニター**

9月21日発売予定/標準価格79,800円(税別)

バッテリーパックと急速充電器のセット。

**バッテリーセット** 年内発売予定/標準価格27,800円(税別)

連続4時間の電源をDUOに供給する充電池パック。

**バッテリーパック** 年内発売予定/標準価格12,800円(税別)

車のシガーライターソケットから電源を供給。

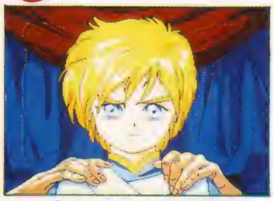
**カーアダプター** 年内発売予定/標準価格5,980円(税別)

AV入力端子のないTV用の接続ユニット。

**RFユニット** 発売中/標準価格4,980円(税別)

SUPER CD·ROM² SYSTEM

## 続々登場!スーパーCDロムロムソフト。



大ヒット「ドラスレ」シリーズのRPG最新作。

**ドラゴンスレイヤー英雄伝説**

スーパーCDロムロムソフト

ハドソン/10月25日発売予定/希望小売価格6,800円(税別)

©日本ファルコム ©1991 HUDSON SOFT ©1990 Falcom



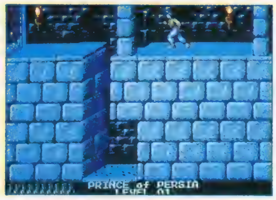
オリジナル面をくわえて最強の「ポピュラス」登場。

**ポピュラス ザ・プロミストランド**

スーパーCDロムロムソフト

ハドソン/10月25日発売予定/希望小売価格5,800円(税別)

©1989,1990 Bullfrog Productions ©1989,1990 Electronic Arts




超リアルな動きのアクションゲーム大作。

**プリンス オブ ペルシャ**

スーパーCDロムロムソフト

リバーヒルソフト/11月8日発売/希望小売価格6,800円(税別)

©ブローダーバンド ©1991リバーヒルソフト



ケルト神話を題材にしたファンタジーRPG巨編。

**天使の詩**

スーパーCDロムロムソフト

RIOT日本テレネット/10月25日発売/希望小売価格7,400円(税別)

©TELENET JAPAN 1991




CDロムロムの代名詞的ソフトの続編ついに登場。

**天外魔境II卍MARU**

スーパーCDロムロムソフト

ハドソン/年内発売予定/価格未定

©1991 HUDSON SOFT ©1991 RED

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要です。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



# 楽しむ前に愛してしまうゲームです
# そして、愛してしまったら
# 絶対欲しくなるのがこの本です!




ファミコンのビジュアルを超えたこの画像を、あますところなく完全封印。禁断のエリナの入浴シーン、敵・味方完全メカニックイラスト集、全キャラの「ロパク」「目パチ」表情の変化大研究、原作者★よしみる氏の書きおろしコミック等々。ゲームデザイナーのこだわりに応えた、完全こだわり編集が泣かせます。

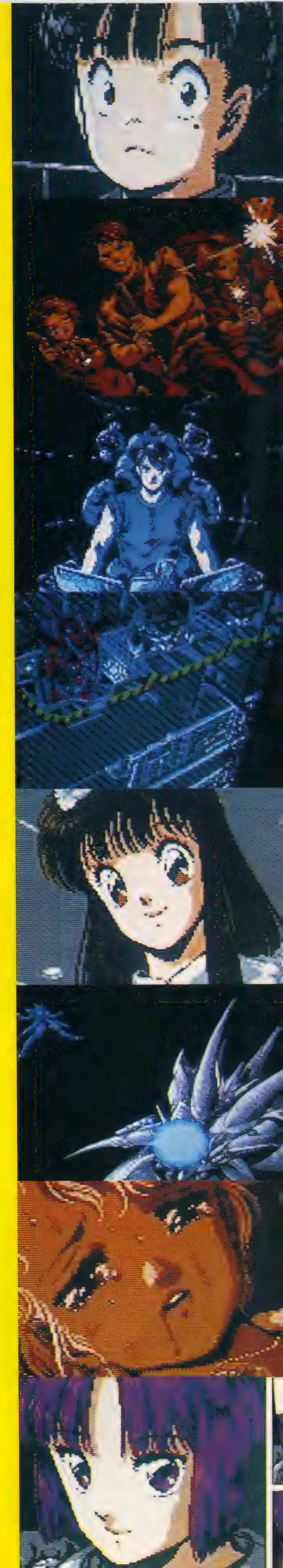
## メタルスレイダーグローリー ファンブック

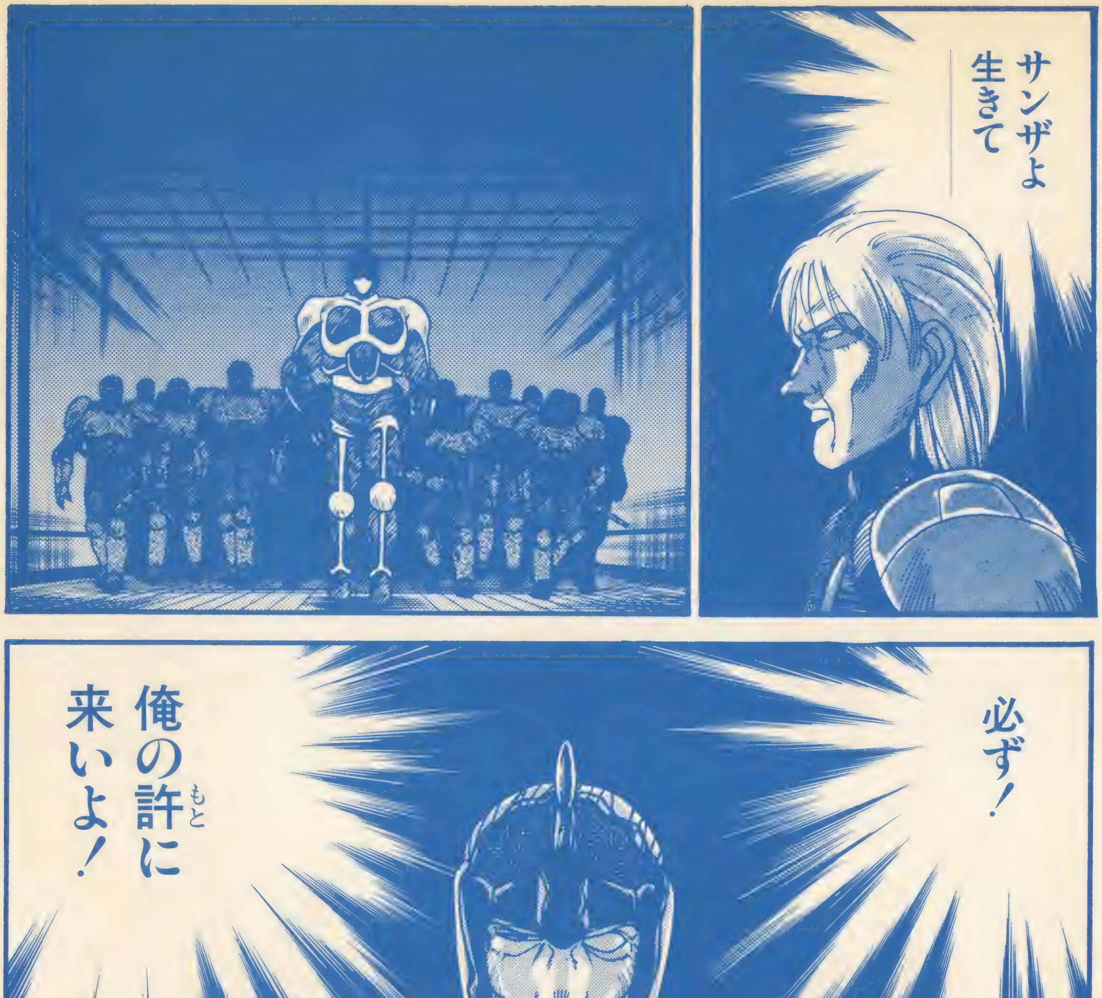
**HIPPON SUPER! 編集部・編**

**構成・文▶成沢大輔/イラスト▶★よしみる**

**発売中/定価1200円(税込)**

JICC ジック
書店にない場合は書店にご注文になるか当社までお問い合わせ下さい。
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 TEL 03-3234-4621






次号（11月号10月4日発売）に続く‼

## ウラ技オールディーズ

◆沙羅曼蛇（コナミ）残機増殖◆グラディウスシリーズ2番目の作品。シューティングの苦手な人には難しめかな。そんな人は、2人用でゲームを始め、1P側の残機を0、2P側の残機を1にし、1P、2Pの機体を重ねて、Ⓘコンの🄰を連射しながらワザとやられる。そうすると2P側の残機が255機になるぞ。このゲームは、プレイヤー間で残機を渡せるので、どちらかの残機が残っていればもう一方のプレイヤーも復活できるぞ。

## ウラ技オールディーズ

◆キン肉マン・マッスルタッグマッチ（バンダイ）面セレクト◆ちょっと異色のプロレスゲーム。面セレクトのやり方は、1人用でスタートし、超人選択の画面で、ⅠコンのⒷ+ⅡコンのⒶ、Ⓑを押しながら✚字キーを押すと、面セレクトができる。最近バンダイから再販されたので、昔を思い出してやってみてはいかが?

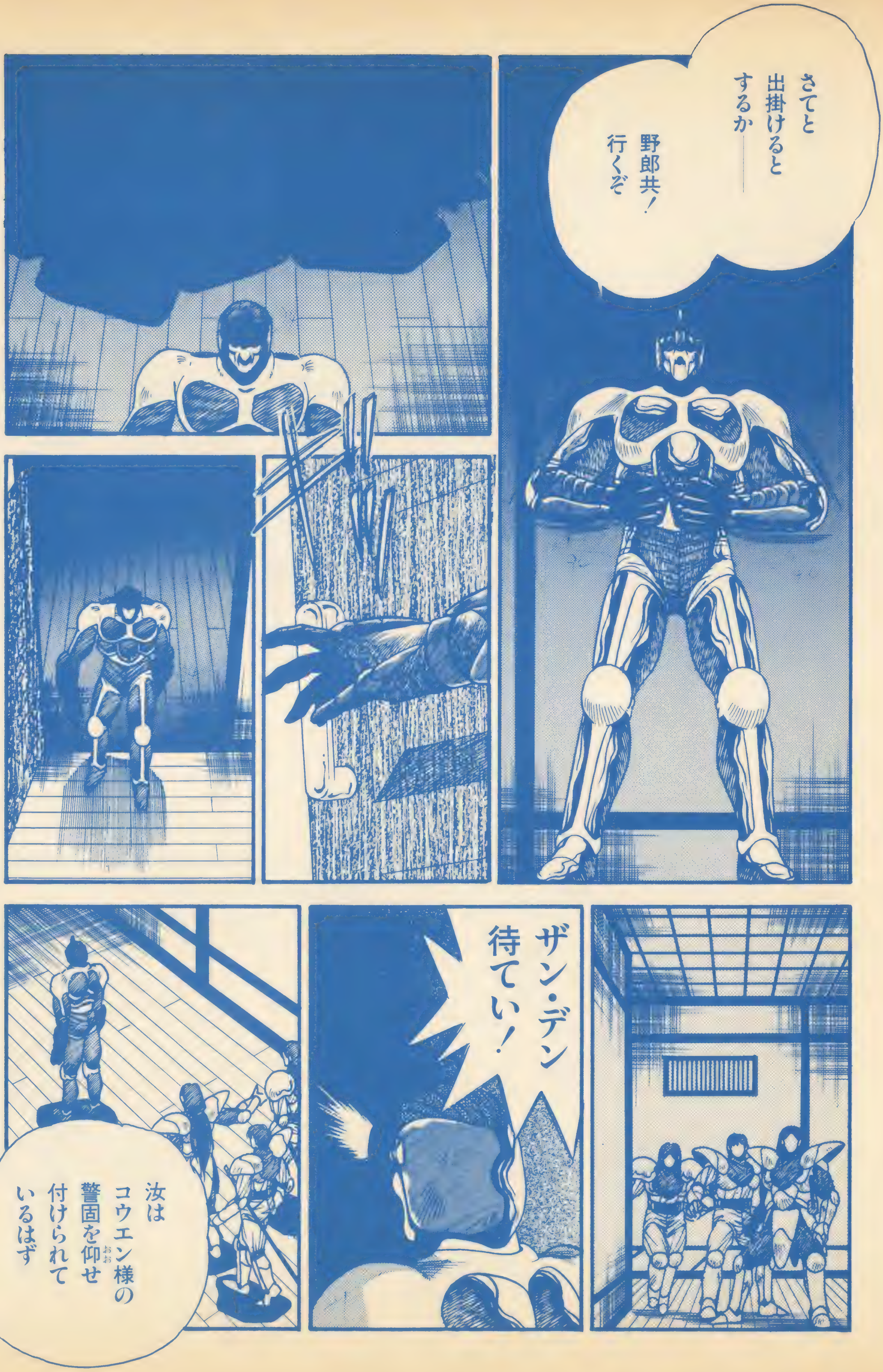


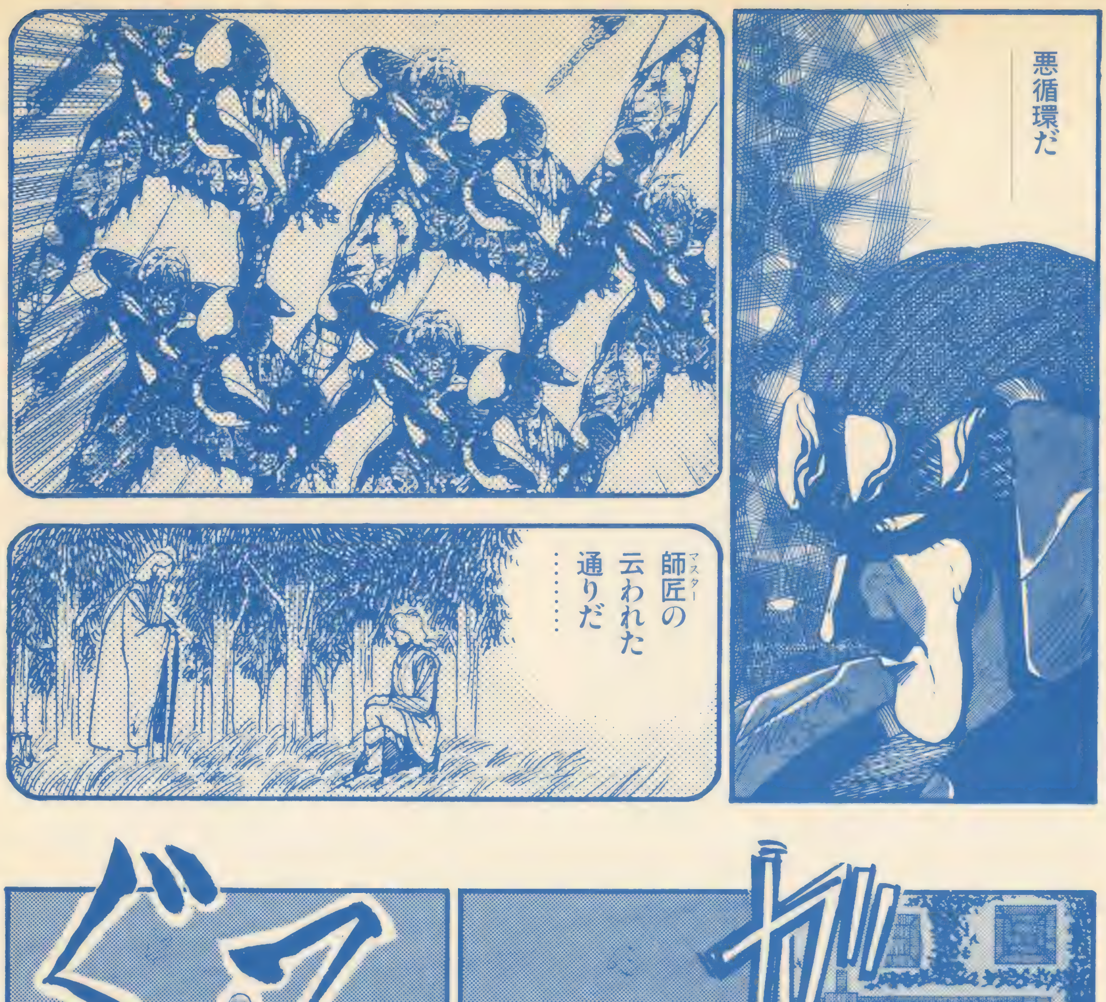



## ウラ技オールディーズ

◆ファイティングロード（東映動画）デバッグモード◆パスワード入力時に「DEBUG・MODE」と入力し、ゲームを始め、ゲーム中にポーズをかけた時にⒶを押し、ポーズを解除すると無敵、セレクトを押してから解除すると突然敵が倒れ、Ⓑを押してから解除すると、敵が不死身になってしまうぞ。

◆プレデター（パック・イン・ビデオ）いきなり本編へ◆ビックモードに入る直前の画面で、ⒾコンのⒶ+右+ジョイスティックの右を押すと、ビックモードを飛ばして、いきなり次のステージから始めることができる。また、ゲーム中にポーズをかけ、Ⓐボタンを押すと、ライフメーターが一気に減り、死んでしまう。






## ウラ技オールディーズ

◆オバケのQ太郎・ワンワンパニック（ハドソン）フリープレイ◆昔も今も人気者のQちゃん。ゲームの中でも大活躍だけど、なかなか最後まで行けない人もいるかな？ そこでフリープレイコマンドを紹介してしまおう。これにはまずジョイスティックが必要。やり方は、ⒾコンのⒶ＋左下、ジョイスティックの右上をゲームが始まるまで押していれば、やられてもQちゃんの人数が減らないよ。

◆忍者龍剣伝I&II（テクモ）サウンドセレクト◆電源を入れてデモに入る前にⒾコンの左下、セレクト、Ⓐ、Ⓑボタン、スタートボタンを同時に押すと、「SOUND 00」と表示され✚キーで曲が選べる。また、忍者龍剣伝IIの場合は、タイトル画面でⒾコンの左上、セレクト、Ⓐ、Ⓑボタンを同時に押すと、ミュージックモードに入ることができる。



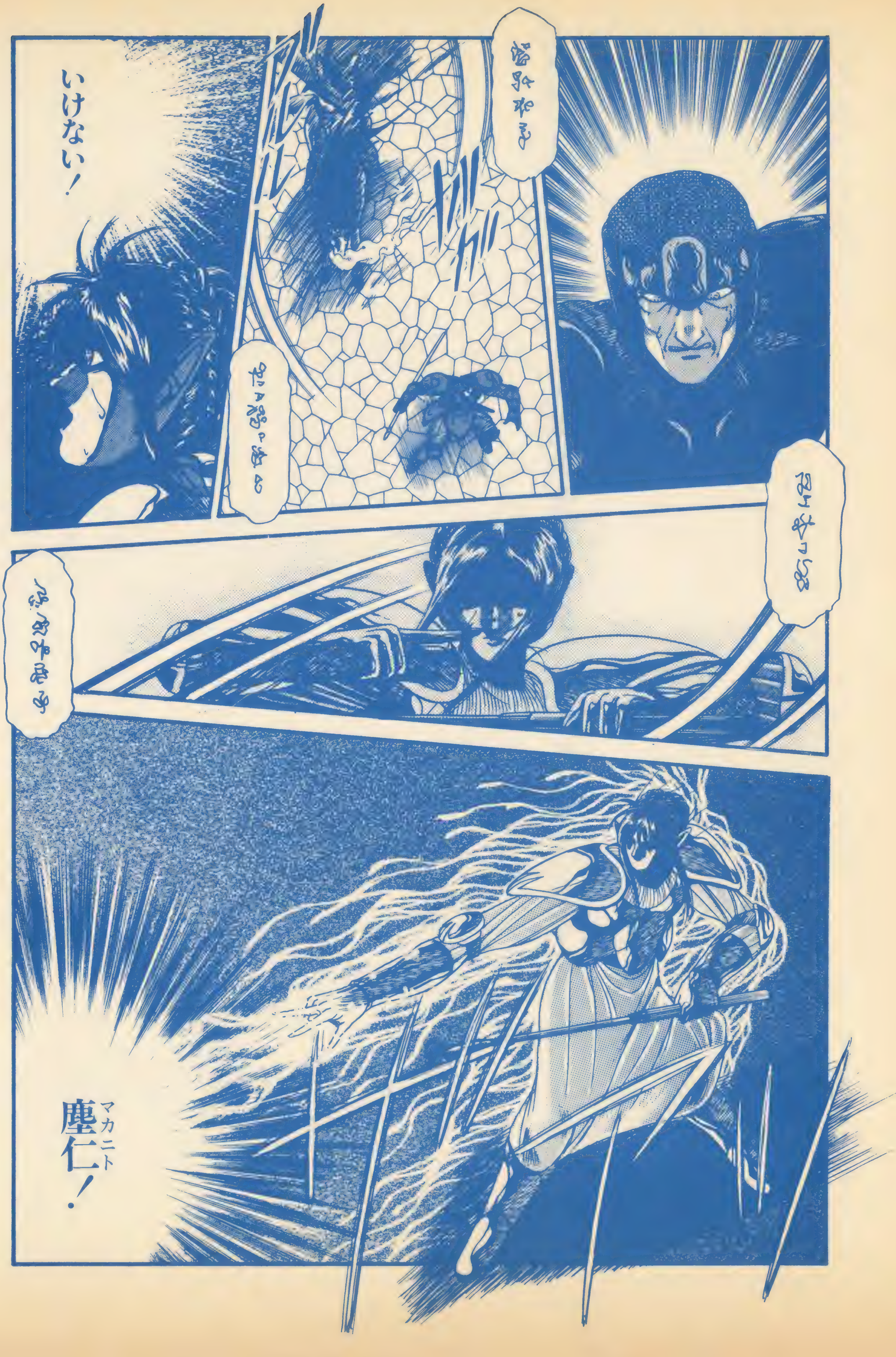



## ウラ技オールディーズ

◆熱血硬派くにおくん（テクノスジャパン）面セレクト◆今だに人気のある熱血シリーズ。その元祖の「熱血硬派くにおくん」には面セレクトがある。まず2面に行くには、タイトル画面でⅡコンの左＋Ⅰコンを下、上、右、上、左、上と押しスタート。3面に行くには、Ⅱコンの下＋Ⅰコンを上、下、左、下、右、下と押してスタート。さあ、軟派な不良どもを蹴散らすのだ。

## ウラ技オールディーズ

◆ミネルバトンサーガ（タイトー）スピードUP&無敵◆当時ドラクエIIの4倍のマップということで話題になったこのゲーム。タイトル画面で、上、上、下、左、Ⓐ、左、右、下、下、Ⓑと入力し、スタートを押す。フィールド上でスタートボタンを押すと歩くスピードが速くなり、敵も出なくなってしまう。裏ワザはともかく、良くできたゲームなので、買ってみても面白いかも。



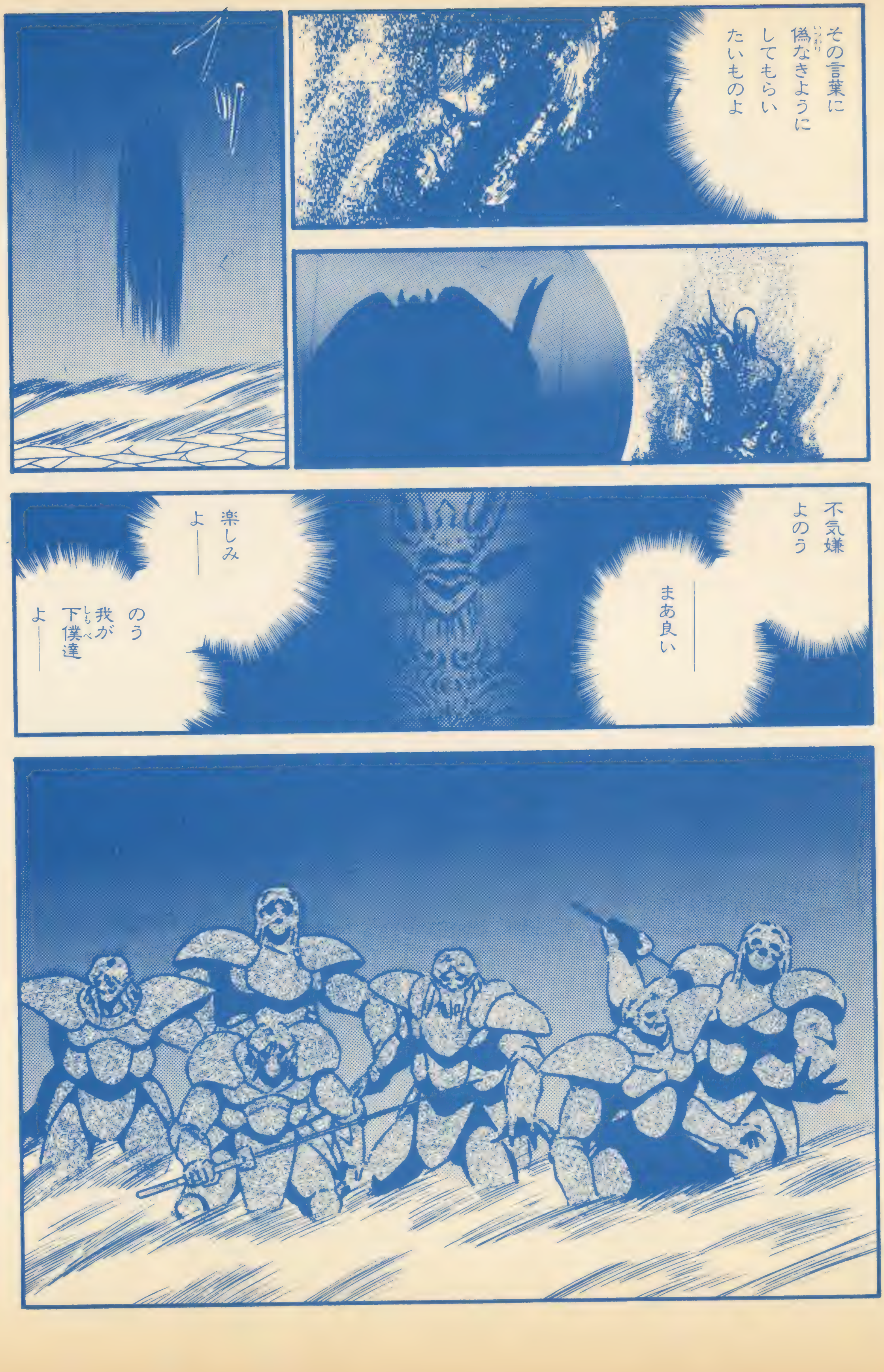


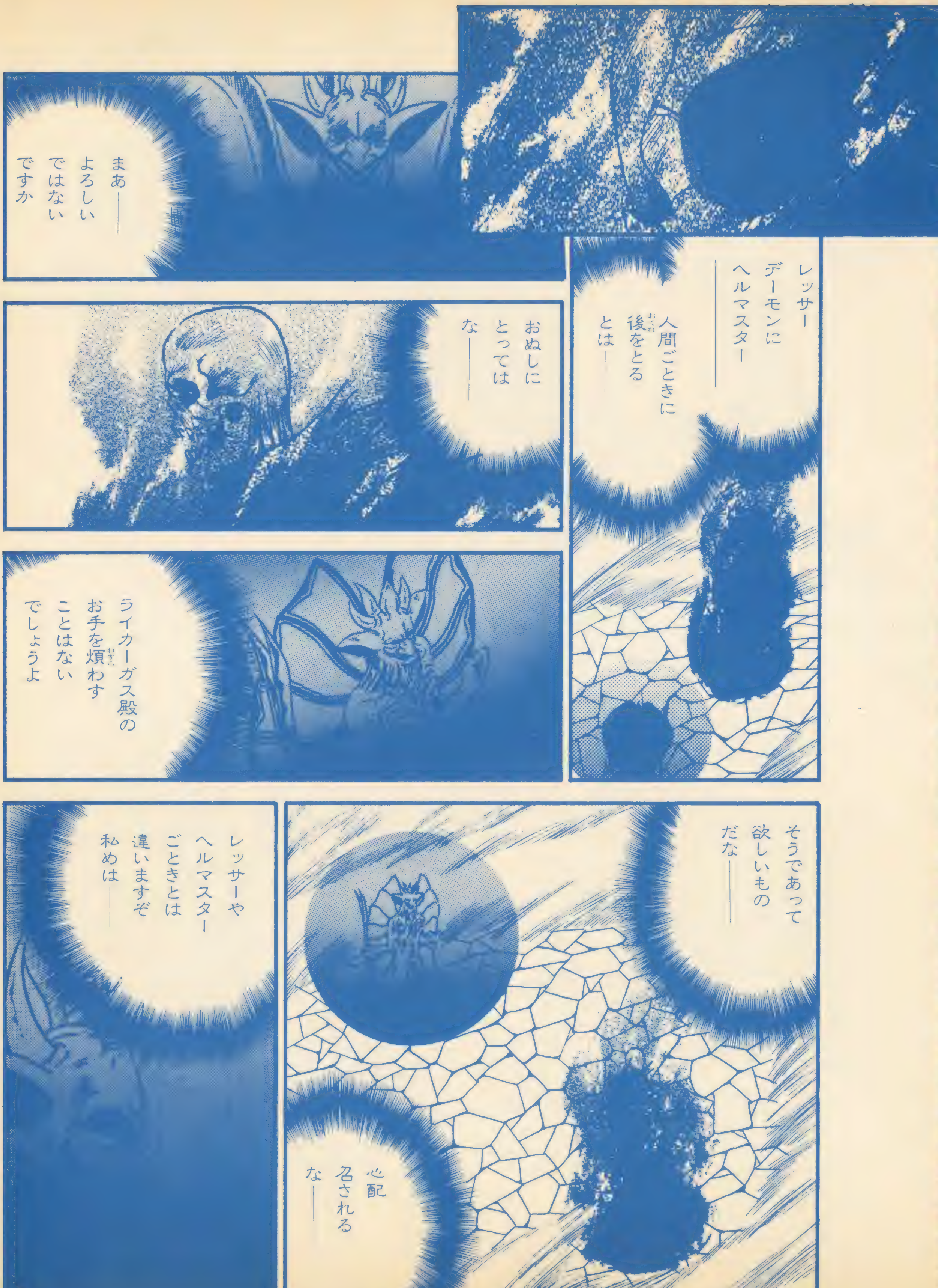
## ウラ技オールディーズ

◆ドラゴンバスター（ナムコ）裏面突入コマンド◆ナムコの名作アクション「ドラゴンバスター」に裏面があるのは知ってるよね。でも、裏面に入るコマンドは、一度クリアしないと分からないようになっている。それを紹介しよう。コマンドは、タイトル時にⒾコンを右、下、上、左、右、Ⓐ、Ⓑと入力してスタートすればＯＫ。なんと裏面では、お姫様達は、水着で登場してしまうぞ。

## ウラ技オールディーズ

◆ソロモンの鍵（テクモ）コンティニュー◆ゲームボーイにも移植された、アクションパズルゲームの名作。でもちょっと難しいかな。なかなか先に進めないという人のために、コンティニューがある。やり方は、ゲームオーバーになったとき、Ⓘコンの Ⓐ と Ⓑ と上を同時に押せばOK。ただしアイテムは無くなってしまうので、難しいかも？






## ウラ技オールディーズ

◆戦場の狼（カプコン）面セレクト◆まず一度ゲームをし、その後タイトルで1Pのコンティニューにカーソルを合わせ、Ⅱコンの左、右、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、㊦、㊤を順に押し、Ⅰコンの Ⓐ+Ⓑ+セレクトを押すと面セレクトができるようになり、Ⓐ+Ⓑ+セレクトでエリアが変わっていく。

## ウラ技 オールディーズ

◆ロックマン（カプコン）対ボス楽勝技◆対ボス戦でサンダービームを装備し、ボスにサンダービームを当てた瞬間にセレクトを押してポーズをかける。ボスは、半透明の状態だが1、2秒で元に戻る。そして、セレクトを2回素早く押し、再びポーズをかける。これを繰り返すだけで、楽にボスを倒せてしまうぞ。






## ウラ技オールディーズ

★さあ、今月もやって参りましたウラ技オールディーズ。今月は、「ロックマン」「戦場の狼」「ソロモンの鍵」「ドラゴンバスター」「ミネルバトンサーガ」「熱血硬派くにおくん」「忍者龍剣伝」「オバケのQ太郎・ワンワンパニック」「プレデター」「ファイティングロード」「キン肉マン・マッスルタッグマッチ」「沙羅曼蛇」の計12本。愛媛県の井下龍義くんリクエストありがとう。みんなもリクエストよろしく。そいじゃ早速いってみようか！

## よだくん日記

★8月△日ゴヘ、グヘ、ズリュ、ズリュ。風邪ひいた。日頃の不摂生が祟ったのか、夏風邪をひいてしまった。夏風邪は○○がひくとか言う。そうか俺は○○だったのか。そうだよな、せっかく治りかけたのにプール行ったおかげで未だに尾を引いてるもんな。でも、よく周囲を見回すと、編集部内みんな風邪ひいてたりする訳だなコレが。みんなもクーラーにあたってばかりいないで健康的に日光浴でもしたら？　倒れない程度に。






## H・Sの期待の新刊本

★ファミコンゲーム「メタルスレイダーグローリー」の本を、HIPPONは作っちゃいました！　本の内容を、ちょっとだけお見せしちゃうと、「グローリー全キャラクター紹介」「グローリーメカニック設定」「グローリーバックグラウンドヒストリー」など、ゲームで遊んだ人も遊んでない人にも十分満足のいくものです。「メタルスレイダーグローリーファンブック」は、HIPPON SUPER！編集部・編　成沢大輔・著　価格￥1300（税込み）で、発売中です！　さあ、本屋さんへダッシュだ！

## ブルーハーツのビデオだ！

◆ザ・ブルーハーツのライブビデオ「茶の間でドーダ！」が9月10日火曜日にMMGから発売されるぞ!! えっ何でいきなりブルーハーツがヒッポンにでてくるんだいってか？ 実はブルーハーツファンに、どんな雑誌を愛読してますか？ とアンケートを行ったら、ファミコン雑誌とプロレス雑誌が鬼のように多かった、ということで、各雑誌でプロモーションを展開中なのだ。もしかしてヒッポン愛読者のキミもブルーハーツを応援してるのかな？



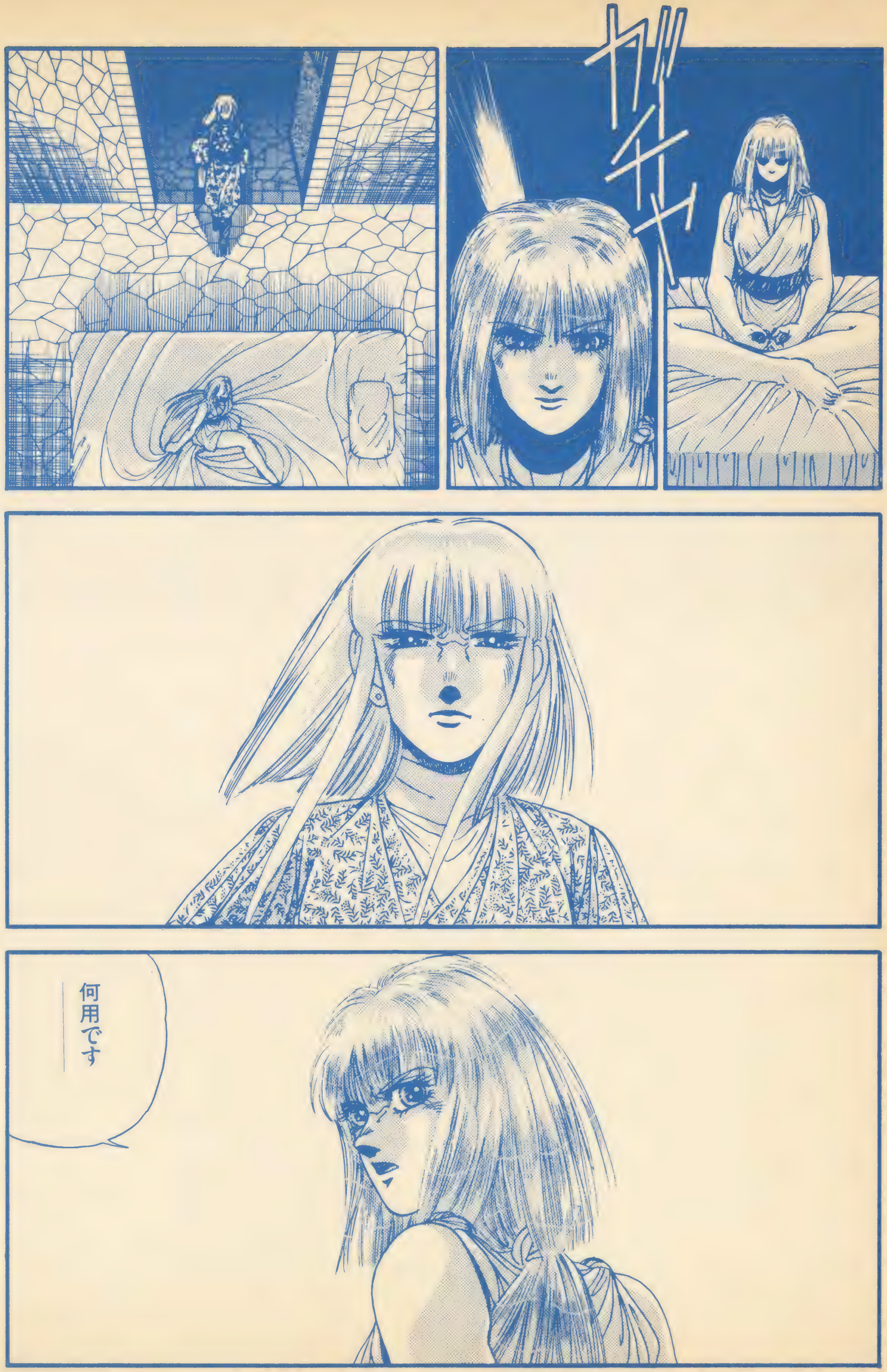

くっ…
ちちち…
――
ギルとの決戦まで温存などと悠長なことは云っていられないな…


私には私のやり方がある
このような手段が好かぬだけだ──
そうではない──
私の身か──
案ずるなこれしきのことで排斥はされぬ──
ん
妙な女だな敵を案ずるとは──
あら?
手段が好かぬからって人質を解放する方がもっと妙だわ
そうかもしれぬな──


スッ
よろしいのですか?このようなことをして
構わぬ——
味方ではありません——ね
少なくともそなた達のな——

## おハガキ・イラスト待ってます

♥今はもっぱら「ストII」と「プロレス」に夢中の手塚一郎氏におたよりを出そう。「弦奏王」の感想やイラストなど何でもOKです！ そして、なんとハガキに「返事希望」と書いておくと、多少遅くなりますが、絶対に書いてくれますよ。執筆予定の「最後の竜～」の続編も期待させてくれます。あて先＝〒102東京都千代田区麹町5－5－5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「手塚一郎」係まで。





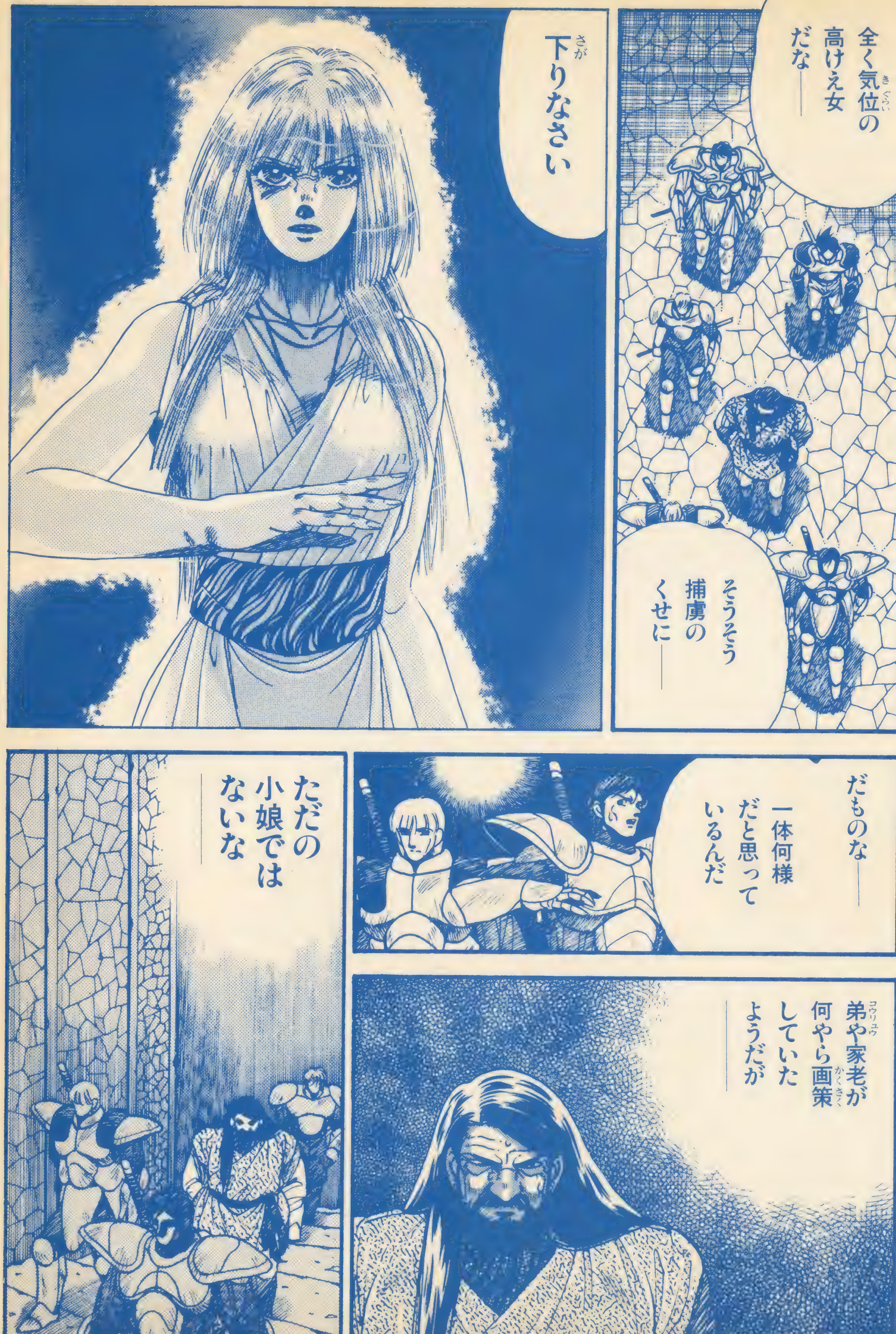

## おハガキ・イラスト待ってます

♥「アンソロジー」の原稿もやっと（本当にごくろうさま）終わり、本紙「風龍」の執筆にますますもって燃えているベニー松山氏にすごいはげましのおたよりを出そう。作品に対する感想、リクエストなど、とにかくすごいのを本人は待っています。本当です。　あて先＝〒102東京都千代田区麹町5－5－5　JICC出版局HIPPON SUPER！編集部「ベニー松山のすごい」係まで。すごいのを待っています。たっぷりです。

## おハガキ・イラスト待ってます

❤単行本も大好評。ますますがんばる石垣環さんにはげましのおたよりを。感想やイラスト、似顔絵等も大歓迎。御一緒にお送りください。
あて先＝〒102 東京都千代田区麴町5－5－5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部 石垣環係まで。






## 女性スタッフ募集のお知らせ

⊙HIPPON SUPER！編集部では只今、女性スタッフを募集しています。ゲームやファンタジーコミックに興味のある活発な女の子、大歓迎です。履歴書に、写真を添付のうえ、〒102東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部「女性スタッフ募集」係までお送り下さい。編集・ライター経験のある方優遇しますが、未経験者でももちろんOK！ 勤務時間は応相談。ただし、東京在住、18歳以上の方に限ります。


Wizardry®
ウィザードリィ外伝　第3部
復讐鬼の城
第8話「錯綜」作/石垣環

# 役立ちコマンドデータバンク

夏の暑さもどこへやら。こうなりゃコントローラーを持って、自分が熱くなるっきゃない！　免許がなくても走れるF1ゲーム。今月号でいっきに紹介するから、セナやプロストをめざそうぜーっ!!

## イラスト表記説明

| ①無敵 | ②コンティニュー | ③面セレクト | ④隠れ画面 |
|---|---|---|---|
| マイキャラが無敵になり、死なないヤラレない | ゲームオーバー時に続きができる回数を増加 | プレイしたい面を選び、そこからプレイできる | 通常プレイでは見れない画面を出すことが可能 |
| ⑤音楽 | ⑥バグ | ⑦増殖 | ⑧その他 |
| ゲーム中に使われているＢＧＭやＳＥを聞ける | プログラム上のミスを誘発。変な画面を出せる | マイキャラクターの残数を増やすことができる | 以上７項目のどれにも属さない技を指している |

## データ項目

| ソフト名 | 内容 | ソフト名 | 内容 |
|---|---|---|---|
| ワンダラーズフロムイース | ① | ファステスト・ワン | ⑧ |
| ドラキュラ伝説II | ⑦ | 球界道中記 | ⑧ |
| ワンダラーズ フロム イース | ⑤ | 役満天国 | ⑧ |
| Ｆ１サーカス'91 | ⑧ | メタルマックス | ⑧ |
| Ｆ１サーカス'91 | ⑤ | 4コマメタルマックス | ⑧ |
| Ｆ１サーカス'91 | ③ | | |

掲載データ項目は全部で11。ソフト名と技の内容は上記のとおり。どのゲームのどんな種類の技かが、ひと目でわかるようになっています。内容部分の数字は左のイラスト表記説明の番号①～⑧とそれぞれ対応しているので、参考にしてください。




## SFC 無敵　ワンダラーズフロムイース

埼玉県・本田靖

### 主人公がけっして死なないようにする技だあ～

主人公アドルが何度ダメージを受けても死なない、デバッグモードだ。

やり方は、〝トンキンハウス〟が表示されているときに、IIコントローラーの上、下、上、下、セレクト、スタートを順に押す。そしてゲームスタート。始まったらウインドウを開いてステータスを選び、IIコントローラーのセレクトを押そう。『DEBUG』と表示され、無敵となる。

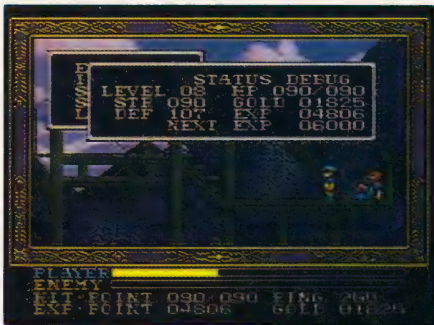
| 成功率 | 100% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |




↑電源を入れて、デモ画面を少し見ていよう。するとメーカー名の〝トンキンハウス〟が画面に。素早いキー操作で入力してしまおう。画面がすぐに切り換わってしまうから要注意だ。表示がきれいだからって、見過ごすなよ



←さあ、冒険をはじめよう！　おっと、その前にセレクトを押してウインドウを開き、『STATUS』を選択してみるのだ




←ここでIIコントローラーのセレクトを押そう。すると STATUS の横に〝DEBUG〟と表示が！　これでアドルは無敵となったぞ。どんな敵相手でも死ぬことはないのだ




↓ダメージは受けるのだが、ＨＰがゼロになってもすぐにマックスに。倒せる可能性がある敵相手ならば、ガンガン突っ込んでいこう。当然ボスキャラにも有効。どうしても倒せない！　という人にオススメの手だ

## GB 増殖　ドラキュラ伝説II

島根県・高橋政志

### やっぱりあった！ドラキュラの隠しパスワード

ドラキュラ伯爵もビックリの、人数を増やすパスワードと、サウンドセレクトのパスワードを発見したぞ。

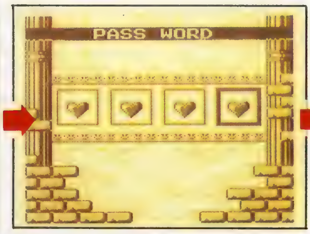
人数を10人に増やせるパスワードは、ハート、ハート、ハート、ハートで。これなら初心者や、手こずる場所の攻略がラクチンなのだ。サウンドセレクトのパスワードは、ロウソク、ロウソク、ハート、ハートで。独特の音楽を自由に選択できるぞ。

| 成功率 | 100% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |




↑コウモリのカーソルが、ドラキュラの気分をだしているぞ。ここで、パスワードを選択するようにしよう。STARTを選択すると初めから普通のプレイとなってしまうので、人数を増やしてからプレイしたい人は、PASS WORDを選ぼう。特にボスキャラが倒せずに困っている人、使ってみる価値があるはずだっ！

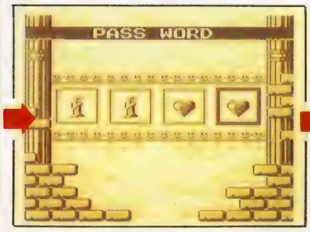
**パスワードを入力しよう**



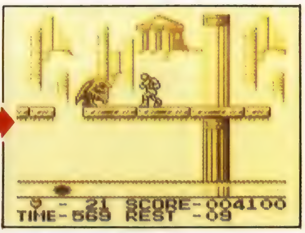

↑ハートを４つ並べる。すると人数が大幅に増えるはず。お得な気分になってしまう




↑REST(残り)が9人。これならドラキュラ城の中を安心してまわることが可能だ




↑ロウソクがふたつにハートがふたつ。これで画面がサウンドセレクトに切り替わる




↑ＢＧＭは全部で11種類。Ａボタンでスタート、Ｂボタンでストップ。良い曲ばかり

## 欄外データバンク

ＭＤ—三国志列伝…敵に攻めこまれたとき、誰でもいいから武将をひとり配置。そしてＢボタンでキャンセルしよう。そして全員を配置し直せば、必ず勝つことができるのだ。

欄外データバンク

PC-F1サーカス'91…コースデータの表示画面で、✚ボタンの上を押しながらセレクトを押すと晴れ、右を押しながらセレクトを押すと曇り、下か左を押しながらセレクトを押せば雨というコースコンディションを選択できる。太陽が降りそそぐ中をドライブするもよし、ウエットなコースでテクニックを磨くのもよし。

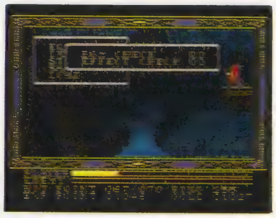
# 役立ちコマンドデータバンク

## SFC 音楽 ワンダラーズ フロム イース

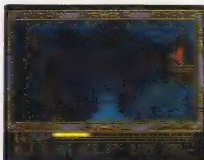
富山県・武田一巳

### 好きなBGMを選んで、ノリノリで戦おうぜ!!

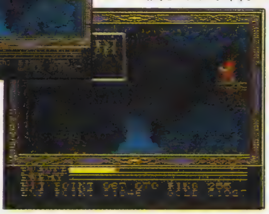
ゲーム中に、サウンドセレクトできちゃう技を紹介だ。まずコントローラーⅠのセレクトでウィンドウを開き、次にコントローラーⅡのセレクトを押せば、もう一つのウィンドウが開くのだっ!!



↑コントローラーⅠのセレクトで、BGMかEFFECTかを選べる。✚ボタンの上下で曲の番号を変え、Bボタンでスタート。BGMは44番まである



←とにかくゲームスタートさせよう! どこでも出来るので、お好きなところで試してみてくれ



→ごく普通にウィンドウを開く。それから、おもむろにコントローラーをⅡに持ちかえるのだ

| 成功率 | 100% |
|---|---|
| 役立ち度 | B |

## PC その他 F1 サーカス '91

埼玉県・三山秀樹

### 練習を重ねて、6チームからの誘いを受けるのさ

"トレーニング"で、何がなんでも全ステップをクリアしよう。すると、自動的にワールドチャンピオンシップに移るが、そのときにいつもの3チームだけではなく、LOTAS、BLABHAM、FOOTWARKという3チームからも、誘いが来ているのだ。うーん、人気者はツライぜ!



↑やっぱり、地道に努力をしたから、6つものチームが誘ってくれたんだよなあ



→感動の「おめでとうございます」というメッセージ。このあとは「いつもより多く回して…」じゃなくて、いつもより多いチームが待っている

| 成功率 | 90% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |

## PC 音楽 F1 サーカス '91

愛媛県・佐々木強

### 観客席にいる気分になれる、サウンドテストだ!!



タイトル画面で下を押しながらランボタン



タイトル画面の時に、✚ボタンの下を押しながら、ランボタンを押してみよう。SOUNDという文字が表われて、サウンドテストができるようになる。✚ボタンの左右で曲を選んでⅠボタンを押せば、音楽スタート。MUSICが1～32番までで、SOUNDが33～54番。好きな曲を流しつつ、走り抜ける車の音や、拍手の嵐にひたれるぞ。

↑タイトル画面が完全に表示されてから、まず✚ボタンの下を押す。そのままランボタンも押せば、この画面に。ちょっとさびしい画面だが、音はイイ

| 成功率 | 100% |
|---|---|
| 役立ち度 | B |

## PC 面白い F1 サーカス '91

東京都・大塚太一

### 一流のレーサーになるには、コースの下見も必要

タイトル画面で右とⅠボタンとセレクトを押す





タイトル画面の時に、✚ボタンの右と、Ⅰボタンと、セレクトを押してみよう。すると、デモコースをセレクトする画面になる。ここで✚ボタンの上下で好きなコースを選び、Ⅰボタンを押せばデモがスタート。これで、ひと通りコースの状況を知ることができるというわけだ。レース前の下見って感じかな。天候はその時によって変わる。

↑デモなのに、こちらが何もしないで見てると、リタイアすることもある。特に加速のときや、細かいカーブではキミが手伝ってあげなくちゃダメだ

| 成功率 | 90% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |

## MD その他 ファステスト・ワン

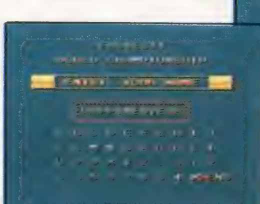
神奈川県・稲田智彦

### どんなタイヤも消耗しなくなるパスワードを発見

ワールドチャンピオンモードで名前を入力するときに、HAPPY NEW YEARと入れてみよう。そうすれば、どのタイヤを選んでも全然消耗しなくなるのだ。ということは、エンジンさえ調子が良ければ、ノーピットのままゴールが可能になる。で、とーってもタイムの節約ができるわけね。



↑せっかく消耗しなくなったんだから、ここはゼヒQを使ってブッ飛ばしたい!



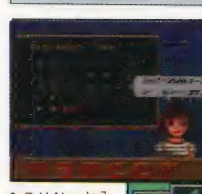
→ちょっと季節ハズレだけど、HAPPY NEW YEAR。お正月はおメデたいものだから、特別にお年玉として、こんな技がもらえたのかもね

| 成功率 | 80% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |

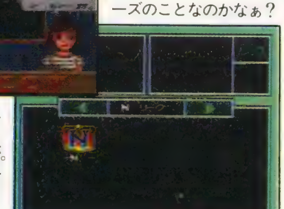
## MD その他 球界道中記

大阪府・鈴木優

### 謎の3チームが出現! こいつらは手強いぞっ!



↓対戦モードでゲームを始めると、こんなチームが!? Nってナムコスターズのことなのかなぁ?



↑ZVN。と入力すると、こんなメッセージが。そうしたら、一度リセットしてしまうんだ



↑N対Vの試合開始だ! どちらも強いチームだから、なかなか得点できない好試合が予想される。メンバーの名前も、どこかで聞いたことあるなァ

ワールドツアーモードを選んで、チームを適当に決める。"つづきをする"を選んでZVN。と入力すると、メッセージが出て、新たに3チームが加わっているのがわかる。この3チームは強いぞ。

| 成功率 | 100% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |

# 役立ちコマンドデータバンク

## FC その他 役満天国

愛知県・中日大優勝!!

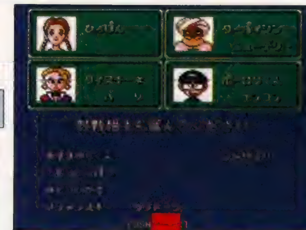
### コンピュータ4人のプレイを観戦できる役立ち技

ゲームをスタートさせて、まずフリーモードを選ぶ。通常では自分とコンピュータの4人打ちプレイなのだが、対戦相手を選ぶときにBボタンを押しながらセレクトしてみよう。すると自分のキャラクターが画面から消えて、コンピュータ同士の対戦が見られるのだ。コンピュータのクセをよ〜く見ておけば、ワールドモードでプレイするときに役立つ。

| 成功率 | 100% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |

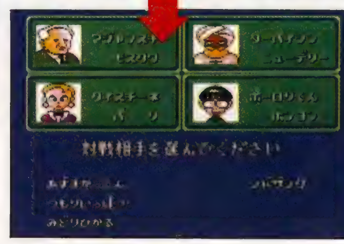


↑これがスタート直後に出てくるモード選択画面。フリーモードを選ぼう。コンピュータ対戦モードになる



↑対戦相手を選ぶときに、下にあるとおりコマンドを入力する

Bを押しながらセレクト



➡左上に自分のキャラクターがいるはずなのに、4人とも全てコンピュータキャラクターになっている。コンピュータのプレイを見て、ワールドモードの予習をしちゃえ。カモの相手を探すのもいいカモしれない

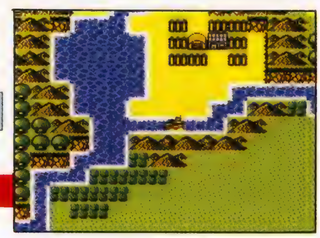
## FC その他 メタルマックス

群馬県・夜賀明大

### 非売品のエンジンが無料で手に入っちゃうぜ!!

強力エンジンの隠し場所が見つかった。イル・ミグラの南から戦車の渡しに乗って、さらに南にある船の発着場へ行ってみよう。そこから右へ4歩、下へ9歩の場所を調べると、なんと“V48コング”が手に入る。世界のどこの店にも売ってない超貴重エンジンなのだ。フィールドマップ上では何の目印もないから、しっかり確認しておいたほうがいいぞ。

| 成功率 | 100% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |



↑まず戦車の渡しに乗る。船は自動操作で南の発着場まで進むよ



↑左に見えるのが発着場。歩数はここから数えよう

戦車の渡しから右へ4、下へ9



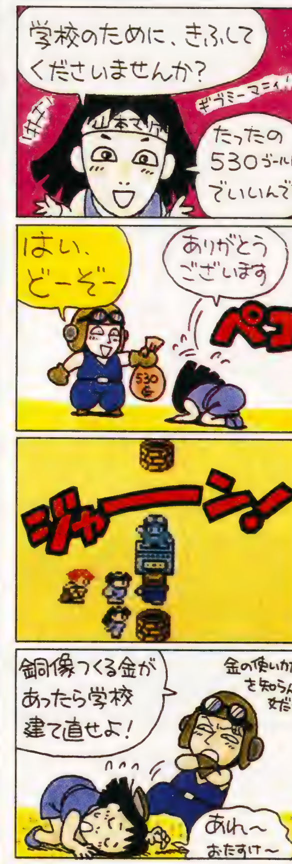



➡“V48コング”エンジンを見つけたっ!!

## FC その他 メタルマックス

東京都・ダークロードさる

### お金を寄附して主人公の像をブッ建てちゃおう!の巻




## 欄外データバンク

MDヴェリテックス…無限1UPができて、無限にバリアが張れるコマンド。まずゲーム中にA、B、Cボタンを押しながらポーズをかけておく。次に✚ボタンの下、または右を押してポーズを解除しよう。いつでもどこでも自分の好き勝手に自機数を増やしたり、バリアを張ったりできるぞ。自機の最大数は10だよ。

## 今月の総評

### UPA山本

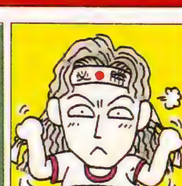


←X68000版『イース』が欲しい。自称イース評論家としては、見逃せないね

う〜む。思わずビッグ技に採用してしまった『イースIII』だけど、無敵でプレイしたらタダのアドベンチャーゲームになってしまうではないか。ま、シナリオ重視のゲームだから、ストーリーだけを楽しむためには便利か。

最近の技の傾向は、公に入っている＝オプションモード、隠されている＝技という関係になっている。もっとゲームを演出させられる技を作って欲しいもの。

### 清野ケンジ



←『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』がすごく面白い! さすがセガって感じかな

何といっても今号の『役コマ』は無敵モードがあった『イースIII』。トップネタを飾るのにぴったりな技だったですね。『ドラキュラ伝説II』や『F1サーカス'91』といった二大ゲームの技も、プレイする人にはとてもうれしい技。サウンドセレクトはちょっといただけないけど、残機増加やチームセレクトなど役に立つ技は大歓迎ですよね。1ページ少なかったですが内容は充実の『役コマ』でした。



バグボーイクラブ スーパー

# BUG BOY CLUB SUPER!

読者みんなで作り上げる ギャグ満載のおちゃらけページ

ヘイヘイ!! 長くて楽しかった夏休みも終ったぜっ!! あとは投稿街道一直線だぜっ!! ドバッーっとハガキを出すんだぜっ!! よそ見してるヤツぁおいてくぜっ!! 第二回大会は始まったばかりだぜっ!! さっきから"ぜっ!!"ばっかりでうるせーぜっ!!




## 第二回 天下一ギャグ大会 其之二

### 大会ルール説明

大会に参加するには各ブロックにハガキを送るだけでOK!! 掲載されると経験値がもらえちゃうぞ。大会終了時に経験値を一番獲得している者が優勝だっ!! 優勝者、成績上位者には豪華賞品が。載った人全員にレベルアップ認定バッジが行くぞ。参加の決まりだけど、住所、氏名、年齢、ペンネームはハガキの裏に!! ペンネームは10文字までね。ブロックの経験値は、月を追うごとにアップしていく変動相場制を採用しているぞい!!

BBSスタッフ⇩構成・原口一也、竜王は生きていた、よーこ(原、竜、よと略)/イラスト・E

てやんでいっ!! 似てるったら似てるんでいっ!!

## スーパー類似ワールド

最優秀賞・6ポイント | 会心の一撃賞・4ポイント | 通常類似・3ポイント

### ブロックガイド

その辺にころがってる物体をイラストで描いて、全く別のものに見立てちゃおうという視点の逆転ブロック!! 投稿版『宴会の一発芸』みたいなノリでよろしく!! 見出しは大きく囲って矢印を引っ張ってちょーだい!!



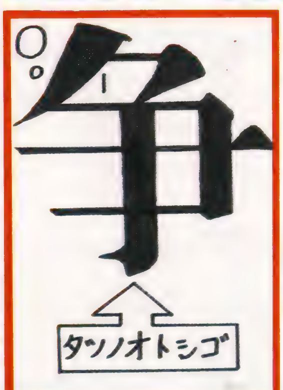

### ⇦最優秀賞




⬆北海道・DASH・翔・LV②

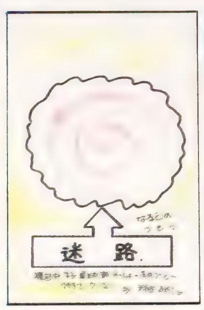
竜・うひゃひゃ!! 似てる、似てる!!
よ・あー、夏休みに行ったニューカレドニアの海を思い出しちゃうわ。ウキウキ。
原&竜・ウソつけ、市民プールだろが!!

### ⇦会心の一撃賞

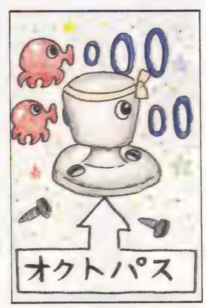



⬅愛知県・いろはにほてと・LV1

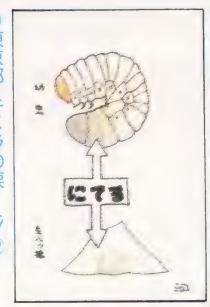
原・漢字にもいろんな見方があんだな。
竜・そうだね…。ちなみに今の"そうだね"の"そう"は漢字の"争"とかけたんだぜ。
よ・自分のギャグを解説しないでよー。



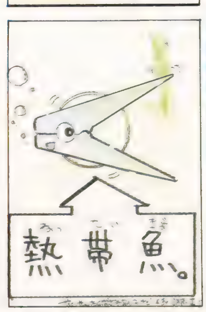

⬅愛知県・天裕あやこ・LV①




⬅東京都・キメラの涙・LV②



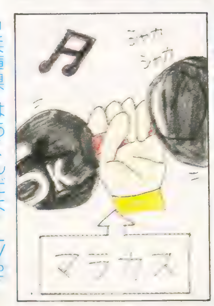

⬅神奈川県・こなたーる・LV②




⬅愛媛県・CAR II・LV②




⬅兵庫県・はあくんだよ・LV②




⬅千葉県・田淵タブタぶたち・LV①

**大食い戦士・原口**

オモシロイモノ好きのみんな、扶桑社から出た『東スポ伝説』はもう読んだか!? 説明不要の大爆笑本だ。それから『カノッサの屈辱』の本がまたTVに忠実で面白かったな。みんなも何か面白いと思った本があったら教えてよ。

最初をこれで飾らせてください。（新潟県・スヌスムリク・LV①）
よ・ワタシは素直なハガキが好き。いいでしょ。期待にこたえちゃうよ。

# ザ・形容塾

人の感情をうまくたとえて形容せよ！

最優秀賞・6ポイント｜会心の一撃賞・4ポイント｜通常形容・2ポイント

## ブロックガイド

新しい形容の文章を考えてもらおうというブロック。必ず文頭に、形容のテーマをつけ「～のような～」というパターンで送ろう。もちろんイラスト投稿も大歓迎。載るためのポイントは〝感動〟。これが基本だからね。

## 最優秀賞だよん!!

テーマ　はずかしさ

**●ゲームセンターのもぐらたたきで、トンカチを飛ばしてしまったときのようなはずかしさ。**

三重県・アニスファーム命・LV②

よ・ワタシはもぐらたたきをやってるところを見られてるだけでも恥ずかしいな。

竜・やっぱ、トンカチを持つとつい「100万円クイズハンター!!」と叫びたくなるよね。ならねーか。




## 会心の一撃賞

〈テーマ＝『なつかしさ』〉
●夏休みが終わって、夏休みに入ったころを思い出すようななつかしさ。

茨城県・カカキッシ・LV②

原・タイムリーな時期を狙ったな。このネタを『なつかしさ』で表現したのはうまかった。

★

〈テーマ＝『はずかしさ』〉
●お医者さんに聴診器をあてられているとき、思わず「あっ」と声を出してしまったときのようなはずかしさ。

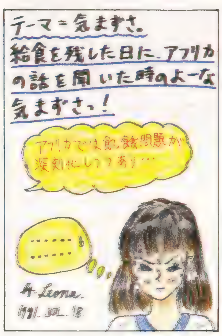
静岡県・りょくこ・LV②

竜・冷たいのも嫌だけど前の人の温もりが残ってるのも嫌だ。

## ここより通常形容

〈テーマ＝『はずかしさ』〉
●普通のドアの前で一瞬立ち止まり、自動ドアじゃないと気づいたときのような恥ずかしさ。

高知県・ANPAN・LV①




岐阜県・レオナ・LV①




岡山県・白雪はんこ・LV①

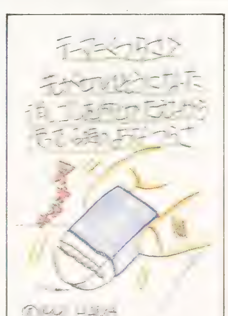
〈テーマ＝『うれしさ』〉
●道で外人を見かけたときの、「俺の町もケッコー都会なんだなぁ」とゆーうれしさ。

愛媛県・CAR―Ⅱ・LV②

★

〈テーマ＝『気持ち悪さ』〉
●理科の生物実験の授業の後で食べる弁当のような気持ち悪さ。

滋賀県・大聖リース・LV③



岡山県・はまきち・LV③

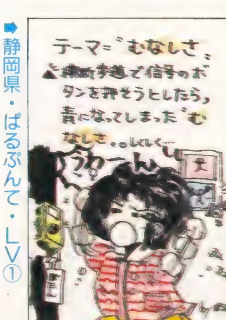
〈テーマ＝『くやしさ』〉
●鼻唄ではうまく歌えるのに、カラオケだとおんちになってしまうときのようなくやしさ。

三重県・クリスタルナイト・LV①

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●消しゴムを落としたら、消しゴムが立ったときのようなうれしさ。

愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV②




静岡県・ぱるぷんて・LV①

〈テーマ＝『くやしさ』〉
●道路で、自分と同じ車にアベックが乗っているのを見かけたときのようなくやしさ。

静岡県・おりおフィアット・LV①

★

〈テーマ＝『はずかしさ』〉
●ジュースを自販で買うのに10円玉を10個入れているのを人に見られた時のようなはずかしさ。

愛知県・ファイヤー・LV①

★

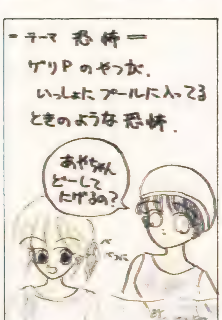
〈テーマ＝『じれったさ』〉
●開けたばかりの箱ティッシュで、いきなり何枚も取ってしまい、1枚ずつ箱に戻しているときのようなじれったさ。

神奈川県・くろすらいむ・LV①

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●ゴキブリがゴキブリホイホイの中に入っていくのを見たときのようなうれしさ。

群馬県・あいかわまゆみ・LV①




愛知県・天裕あやこ・LV②

**悪の戦士・竜王**　ニヤニヤ。オレって大のプロ野球ファンなんだ。ニヤニヤ。現在ごひーきチームの中日ドラゴンズが首位を突っ走ってる!!　だから顔がニヤけてしまうのだ。ニヤニヤ。でもこの号が出るころどーなってるかとてつもなく不安!!

一行おたより

毎回、修正液を使うのは私ぐらいかねえ（宮城県・桔梗屋三平・LV②）

原・修行が足りんな。でも、修正しようが何しようが、載ったもん勝ちよ。

知人がもらしたミョーな疑問を教えて！

# 知り合いの疑問

最優秀賞・6ポイント ｜ 会心の一撃賞・4ポイント ｜ 通常疑問・2ポイント

**ブロックガイド**
知り合いが言っていた、変ちくりんな疑問を報告するブロック!! 疑問の前には必ず、誰の言った言葉かを明記すること。なるべく本人に迷惑のかからないよーに気をつけてね。自分の疑問を送ってきてもボツになっちゃうぞ。

## これがバリバリの最優秀賞っ!!

**●友人の野口の疑問**
**「足の人さし指で人をさす奴がいるのだろうか」**
静岡県・チャルミラ・LV②

竜・うおおおおっ!! 足の人さし指で人をさそうと思ったら指つった!!
よ・じゃあワタシは足の小指で指切りげんまん…って何やらせんのよっ!!




## 会心の一撃賞

●同級生、Kの疑問
「太陽に住んでる人は、あんなに暑い所にいてヤケドをしないのだろうか？」
大阪府・メガロ○ポリス・LV①

よ・あのねぇ坊や。太陽に人は住んでいないのよ。わかった？
竜・オレは実際に太陽に行って確認しないと信じないからなっ!!

## 会心の一撃賞

●弟・じゅんいちろふの疑問
「水色のエンピツとかクレヨンってあるけど、水の色なら透明じゃないの？」
愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV③

原・てことは、シンのなくなったシャープペンで書くと水色だな。
よ・7色の虹が6色になっちゃう。う〜ん、私ってメルヘン少女

●従兄弟のかずちゃん(仮名)の疑問です
「クラシックコンサートの指揮者は、誰に踊りを振り付けしてもらうんだろう」
長野県・侍のロード・LV②

●友人の父親の疑問
「カゼをひいてる時に薬指をしゃぶっても治らないのはなぜなんだ？」
静岡県・チャルミラ・LV②

●友人、篠原大仏男(16才前後)の疑問
「フンコロガシって下痢のフンでも転がせるのかなあ」
愛知県・豊橋海底商店街'91・LV③

●友人、小林の疑問
「どうしてアメリカ人は、いいトシこいて自分の親のことをパパとかママなんて言うんだろ？」
愛知県・岡戸孝宏・LV②




●友人、今井の疑問
「どうして便秘があるのに尿秘がないのだろう？」
愛知県・山口寛憲・LV③

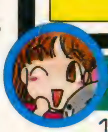
●インドの山奥に住む友人Qの疑問
「何でプロレスのリングアナはマシンのようなカウント計算ができるんだ？ 『おしい、カウント2.95！』」
静岡県・ジャスティスマン・LV①

●友人・宮内ひろし(青二歳)の疑問。
「よく『白魚のような肌』というが、魚のような肌だったら半魚人じゃねーか!!」
三重県・アニスファーム命・LV②

●友人、西田の疑問
「漢字辞典があって、なぜひらがな辞典やカタカナ辞典がないんだろう」
愛知県・ファイヤー・LV①

●森井氏の疑問
「ゾウのハナ毛って何メートルあるんだあ？」
茨城県・カカキッシ・LV②

●友人Oの疑問
「なぜ夕日は沈むだけで昇ってこないんだろう？」
奈良県・執念さん・LV①



プリティ戦士・よーこ

最近よーこは映画に凝っているの。この間観た『シザーハンズ』はすっごく面白かった！ 気持ち悪いのかなーと思ったけど、お話は意外とロマンチックなのね。主人公のエドワードの動きがチャップリンみたいでプリティよ。

一発ギャグをドーンといってみよう

# あおりでインパクト

最優秀賞・6ポイント | 会心の一撃賞・4ポイント | 通常あおり・3ポイント

**ブロックガイド** でかい活字でスポーツ新聞のあおりのように一発ギャグを載せるブロック。ホラでもだじゃれでも笑えりゃ何でもアリなんだけど、最近はウソあおりを大募集中!! こんなことがあったら笑えるなって感じで攻めてくれっ。

## ドーンと最優秀賞!!

# 松崎しげる脱色に成功

⬆兵庫県・はあくんだよ・LV③
㊤・ハハハ!! 色白の松崎しげるかー。ちょっと想像できない。
㊥・『脱色』ってのが笑えるぞ。

## そんでもってこっちが会心の一撃賞!!

# 小錦観客席ダイブ敢行

⬆愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV③
㊨・恐い。両国国技館大パニック! てのが想像できちゃうよな。下敷きになったら骨折じゃすまないだろうなあ。

# ワニ皮のゲームボーイケース発売中!

➡大阪府・こいんきょスライム・LV1

# 修行僧対抗 ワキガ臭ガマン大会 失神者続出!!

➡三重県・アニスファーム命・LV3

# 宜保愛子 待望の写真集発売!!

➡神奈川県・こなたーる・LV3

## もう イヨイ あおり

2ポイント

●自由の女神の身代わり大募集!! 背の高い方優遇 男でも可! 千葉県・毛利礼智・LV③

★

●五段階 胸毛増毛法! 岡山県・はまきち・LV③

★

●レッスルボール オリンピック競技に決定 栃木県・ブランカ発電・LV①

★

●中国雑技団、浪曲に挑戦 大阪府・色須魅亜・LV①

★

●ファイアーエムブレムII、援軍ひかえめで新発売!! 福岡県・ミンウうんう・LV②




一行おたより⬇ 発作的に思い出すネタというのがいくつかあるんです。(神奈川県・こなたーる・LV③) ⬆㊥・だからそのネタって何なんだよ! 気になるじゃねーか!!

おたよりスペシャル ●つい言っちゃいがちな間違った言い回し、『期待して待つ』。よく「期待して発売日を待とう」って言うでしょ。(福岡県・ミンウうんう・LV3) ⬅㊨・先月で終わったかと思いきや、まだ面白いネタがあったので載っけてみたぞ。こりゃ3ポイントかな。

一行おたより

3ポイントいくらですか？　えっ、41円ですか。それください。（大阪府・ごいんきょスライム・LV②）⬆原・しょうがねえな。3ポイントやるよ。

やっぱり自分はヘンなヤツだった!?

# ふとした衝動

最優秀賞・6ポイント　会心の一撃賞・4ポイント　通常衝動・2ポイント

**ブロックガイド** 読者の皆さんにもあるだろう、ある場面になるとつい変な行動を起こしてしまうことが。キミたち独自の衝動にかられる場面を書いてほしい。いかに自分はオマヌケであるかを認識したものの勝ちだ。イラスト投稿も歓迎。







静岡県・結城さな・LV②

## 最優秀賞!!

㊤・この気持ちはわかるなあ。特に原稿の締切り間近で、ずっと机にかじりついているときなんか、広い芝生が恋しくなるもの。

原・それって、単に現実逃避してるだけじゃないのか!?

★

●8月号のミンウつんうくんの写真にいたずら書きをしたくなったのは僕だけじゃないはずだ。

静岡県・りょくこ・LV③

★

●見知らぬ人のえりがおかしいのを見たとき、むしょうに直してあげたくなるのは僕だけ？

大阪府・るうな・LV①

★

●東京音頭を聞くと、ビニール傘を持っておどりたくなるのは俺だけだよなあ、やっぱ…。

鹿児島県・砂かけさあちゃん・LV①

★

●RPGなどでボスに「助太刀申す」と言いながら画面に水平チョップを食らわすのは僕だけか？

秋田県・門脇真吾・LV①

★

●花火していると、つい花火を高く上をげ走り回り、「聖火／」と言いたくなるのはオイラだけではないはずだ。

静岡県・チャルミラ・LV③

★

●うちわを見ると、つい紙をやぶいて骨組みだけにしたくなるのは俺だけ？

埼玉県・密博文・LV①

★

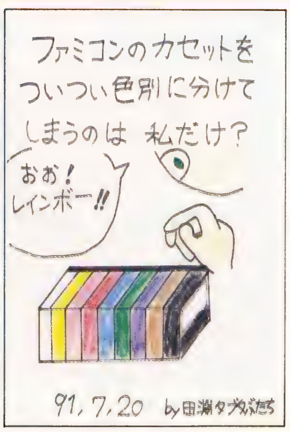
●『ファミスタ』をやっていて、1回にホームランを打たれたら、リセット押すよな／　みんな。

静岡県・Pバイキング・LV①

★

●夜空を流れ星が横切るのを見ると、つい「またどこかで、尊い生命の灯が消えた…」とつぶやいてしまうのって私だけでしょうか？

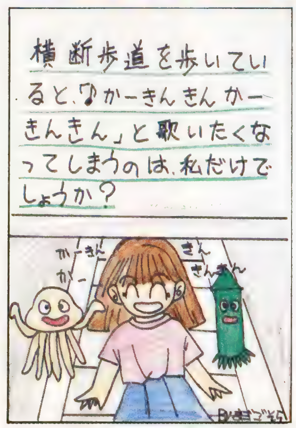
山形県・ぽんぽこりん・LV①




千葉県・田淵タブタぶたち・LV②




兵庫県・おっぱる・LV①




茨城県・まごころ・LV①

★

●笛を持つと、つい正露丸の曲を吹いてしまうのはオレ以外にもいるだろう。

大阪府・メガロポリス・LV②

★

●海に入るとき、海水をなめてから入る。

東京都・プーさん・LV①

★

●穴を見つけると、「何人くらい埋められるだろう…」と恐ろしいことを考えてしまうのは私だけでしょうか。

北海道・いつか・LV①

★

●机のカドを見ると、つい人目を気にしつつも「かいーのぉ／」とやってしまいたくなるのはオレだけ!?（下品でスミマセン…）。愛媛県・CAR II・LV②

★

●HIPPON SUPER／へのハガキを書いているときに〝麹〟という字を書くとひとつだけ大きな字になって目立つから、ひらがなで書いてしまうのは僕のほかにも絶対いるよね？

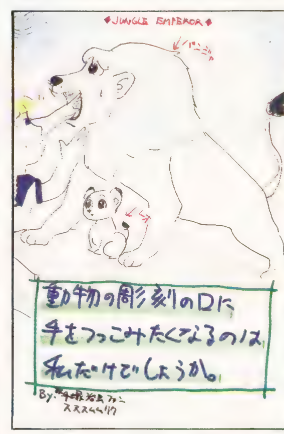
静岡県・やっこ² ひややっこ・LV①

## 会心の一撃賞

●本などでよく「おわびして訂正します」などと書いてあるとき「おわびに何かくれよー」と思ってしまうのはわたしゃだけ？

宮城県・桔梗屋二平・LV③

竜・ふひゃひゃ／　ずーずーしいにもほどがあるな。本が何をくれるんだよ!!




新潟県・スヌスムムリク・LV②

●時代劇なんかで天井からのぞいてるシーンを見ると、思わず天井を見上げてしまうのは俺だけじゃないよね。

静岡県・おりおフィアット・LV①

★

●人気のないところで電信柱を見つけると、それにしがみついて「虫むしコロコロ虫コロコロ」と言いたくなるのは、日本じゅう探しても俺だけだ。

千葉県・錆ついた竜戦士・LV①

おたよりスペシャル　キミも白雪はんこファンクラブに入ろう／　オレが団長だ。（三重県・アニスファーム命・LV③）⬅㊤・前回の大会で3位に入った、白雪はんこちゃんへの反響がすごいの。いいセンスしてるしね。他にも、もっとイラストギャグの達人が増えてほしいわ。

一行おたより

私は某社の入社試験の作文を「思い出のアイドル」という題で書いてしまった…。（愛知県・山口寛憲・LV③）

原・彼の気弱パターンは健在だなぁ。しかし…。

# 今月のテーマ 使い終ったテレホンカード

モノの使い方を見直せば笑いも見える

# アイテム・リサイクル

最優秀賞・6ポイント　会心の一撃賞・4ポイント　通常アイテア・3ポイント

**ブロックガイド** こんなもんいらねー、使えねーといったアイテムたちの再利用法を考えるブロック。ハガキには図解が必要。裏面上部を正方形に区切った中に描いておくんなまし!! 同時にテーマも募集もしてるんで、こっちの方も考えてよ!!

## 会心の一撃賞

### ■爪切りの練習に使う

竜・いくら練習しても、全国爪切り選手権2位のオレにはかなうまい。うひゃひゃ。

よ・出た!! 竜ちゃんの意味不明ギャグ!!




三重県・アニスファーム命・LV③

## 最優秀賞アイデア!!




### ■糸通しの練習をする

原・イラストの上手さと、アイデアの良さが重なり合って、味わい深い作品に仕上がっている。お見事っ!!

竜・難しいことはわかんねーよ。笑えりゃいーんだ!!

栃木県・松崎みい・LV②



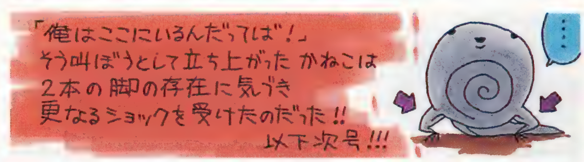
穴にヒモを通してマスクにする。

愛媛県・喜奇木鬼・LV③




切れ目を入れてクシにする。これがホントの「テレカクシ」。

愛知県・岡戸孝宏・LV③




**今月の同巧多数**

1位・トランプにする。2位・名刺に使う。3位・下じきの代わりにする。以上ベスト3。

原・みんなまだまだオリジナリティに欠けてるぞ。誰も思いつかないような奇想天外な発想をしなくちゃね。まあ、精進したまえ。

**★12月号のテーマ★**

**使い終わったティーバッグ**

●締切9月25日





# 休息の部屋

## 優秀戦士ランキング表

1位・アニスファーム命　18ポイント
2位・堀田ゆふいちろふ　15ポイント
3位・喜奇木鬼　こなたーる　14ポイント
5位・はあくんだよ　山口寛憲　13ポイント
7位・はまきち　ミンウつんう　麗華　12ポイント
10位・岡戸孝宏　りょくこ　11ポイント
12位・桔梗屋二平　10ポイント
12位・大聖リース　豊橋海底商店街'91　チャルミラ、毛利礼智　10ポイント
17位・CAR－II　カカキッシ　9ポイント
19位・DASH・翔　8ポイント
20位・いしかわ　キメラの涙、るれ　7ポイント
23位・デンジマン、天裕　ごいんきょスライム　松崎みい、結城さな　メガロ○ポリス　6ポイント

いっきなり順位が大変動！ 初登場で新人のアニスファーム命くんがトップに!! 先月1位の麗華は7位にまで落ちた。おっと、2位には前大会でも2位の堀田くんが！ 今度は大丈夫か、オイ!! 来月の展開は一体、どうなるっ!?

レベルUP表

| LV | POINT |
|---|---|
| レベル1 | 1ポイント |
| レベル2 | 5ポイント |
| レベル3 | 10ポイント |
| レベル4 | 30ポイント |
| レベル5 | 50ポイント |
| レベル6 | 80ポイント |

**おハガキのあて先**

〒102　東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER！」BBS 「各ブロック」の係
（「　」内はブロック名を入れてね！）

おたよりスペシャル

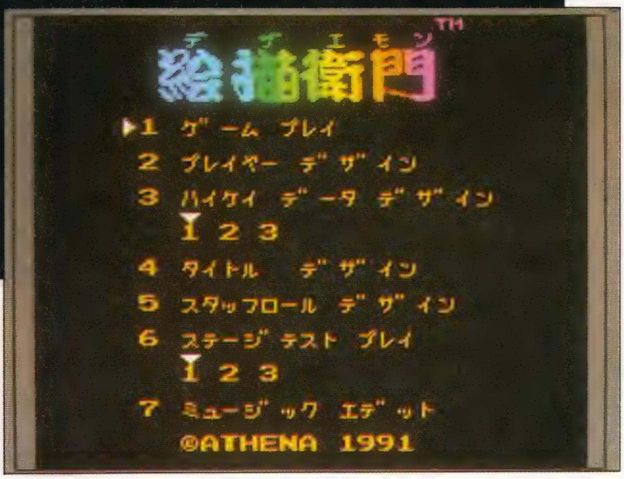
原・新シリーズになって、ペンネームを変える投稿者が増えたのにゃー驚いた。みんな律儀に報告してくれるんだよね。おたよりは全部読んでるぞ。大会途中からペンネーム変えると、一からのやり直しになるから気をつけて。

## オリジナル・シューティングゲームを作ろう!

# 絵描衛門

**●●●●ゲームコンストラクション・テクニック講座●●●●**

■アテナ■9月13日発売■¥9800(税抜き)






特別講師
**八木秀訓先生**
開講に当たって、本講座ではメーカー直々の教えを請うことにした。快く講師を引き受けてくださったのは、アテナの広報担当、八木氏。ギンギンのヘビメタ・バンドマンという横顔を持つ、業界異色のナイスガイなのだ。

## キミだけのデザインの作り方

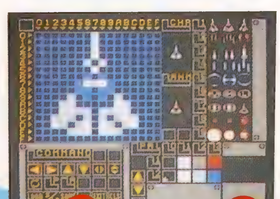
ゲームデザイナーを志す者にとって待望久しい、FCのゲームコンストラクション・ツールがついに登場した。ジャンルはシューティング。キャラ、背景などを自由に作成できるのはもちろんのこと、敵機の動きや攻撃のパターン、さらにはBGMまで自分の手で作れてしまうというスグレモノだ。しかし環境は整っても、キミ自身の技術とセンスなくして優れたゲームは作れない。そこでお勉強、というわけだ。



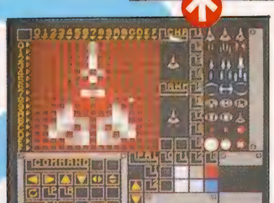
←アテナのスタッフが直々に書き下ろしてくれた、オリジナル作品

### 第1講 美術1

## オリジナルのキャラクターを作ろう!



←これが、メーカースタッフのデザインによる自機なのだ



←色を変えるだけなら、パレットをいじるだけ。簡単だぞ



←反転機能などを活かして、傾いた姿をデザインする

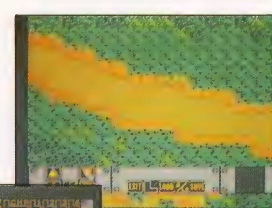
感情移入したいのは、RPGのキャラばかりじゃない! ぼくらは、シューティングの自機にだってたっぷり思い入れがある。そこで、自分自身の手で自機を作ってしまおう、というわけ。SFタッチもよし、コミカルなのもよし、見たこともないようなデザインをしてしまおう。だけど、ドット絵に慣れてない人が急に作ろうとしても無理。まずはプリセットデザインをいじるところから始めてみよう。紙の上に描いてみるのもいいね。



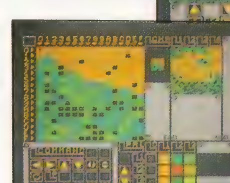
←同じアテナの「STG」のイメージなのだ

### 第2講 美術2

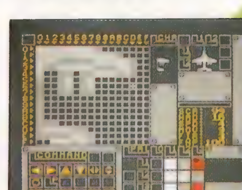
## 敵キャラ・背景も自由自在



↑こんな背景ができる。間違っても1キャラずつ手描きなんかするなよ!



←背景のパターンを作成中。これをコピーして、いくつもつなげると……



←中ボスの作成画面。拡大図では¼しか見えないのだ

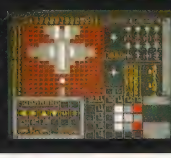
ちょっとやってみればわかるけど、ドット絵を描くという作業はかなり根気がいる。だけど、自機のデザインだけでお手上げ、なんていってるやつはゲームデザイナーになれないぞ。自機の大きさを「1キャラ」というんだけど、中ボスは4キャラ分。画面だけ見ていてもまずまともな絵は描けないから、今度こそは方眼紙の上でデザインしてみることが必要。背景はパターンのコピーを多用して作ろう。

## 第3講 ゲームデザイン

# ここがゲーム作りの正念場

### ●移動パターン

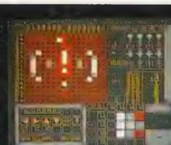
まずは敵キャラの動きを決めよう。ザコと中・大ボスで、それぞれ16パターンの動きがある。実際に動きを見ながら設定していこう。ザコの場合、集団で出現すると動きのイメージが変わる点に注意。とにかくテストプレイだ。



←攻撃パターンとのバランスも大切

### ●攻撃パターン

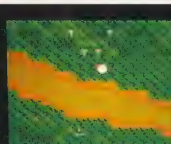
敵キャラの弾の撃ち方のパターン。難易度、バランスを決定する最も重要な要素だ。ザコ・中ボス・大ボス共通で、16パターンが設定されている。ゲームの流れ、ヤマを意識しながら、各キャラのパターンを決めていこう。



←ザコがやたらに強くても困るよな

### ●画面配置

ステージのどこで、どのキャラが、どこから出現するか、という設定。作成したマップの上に、そのままキャラを置いていく楽しい作業だ。ここで盛り上がって、ここでホッとして、という流れを意識的に作ることが大切。



←楽しいけれど、一番難しい作業だ



←どんなにカッコいい敵を作っても、動きのイメージが合わないと、トホホだぞ

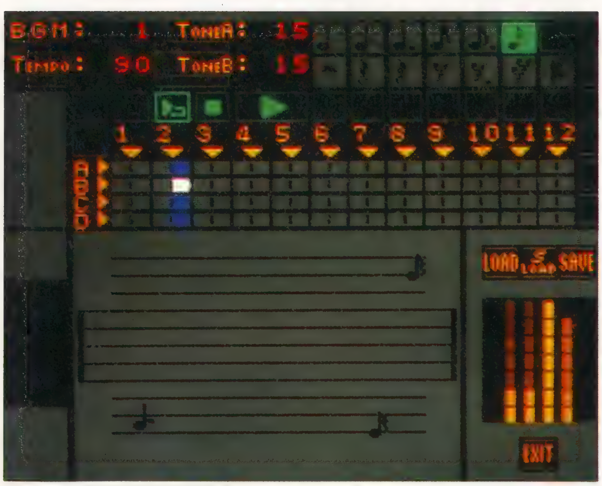


←ちらつきにも注意。1画面に出る敵キャラは、5～6が適当

ドットで絵を描くだけなら、極端な話、誰にだってできる。だけど、シューティングの面白さ（他のゲームだって同じだけど）を決めるのは、そこじゃないよね。そう、敵の動き、出現数などで決まるゲームバランスが一番大事なんだ。このツールの場合、動き、攻撃パターン、出現位置まで設定できるんだけど、動きと攻撃パターンについては、あらかじめ用意されたパターンの中から選び、組み合わせることで自分だけのゲームを作ることができる。ここで大切なのは、試行錯誤の過程で必ず友だちなど第三者にプレイしてもらい、意見を聞くことだ。ひとりよがりなゲームバランスだと、誰も遊んでくれないぞ！



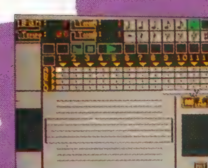
←マップにキャラを配置して出現位置を決定



←作曲ツールの画面。上級者なら、これを見ただけで操作がわかるはず

## 第4講 音楽

# FC用作曲ツールだと思っていいぞ



←用意されている曲をアレンジしてみよう！



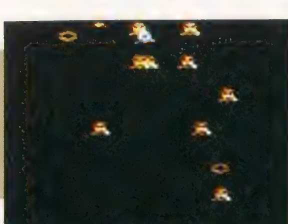
←やっぱり大ボスが出てきたら重々しく、恐いBGMがほしくなるよね

ゲームで忘れてはならないのが音楽。だけど、こればかりはゲームと関係なしに、才能が必要だから……なんて考えている人も多いんじゃないかな。だけど、楽器は弾けなくても作曲はできる。本当に自分のゲームに思い入れがあるなら、このシーンではこんな曲、というところまで考えたくなるはずだ。FCではたったの4チャンネルだし、このツールでは、音色もあらかじめ設定されている。最低限の楽譜知識さえあれば、オリジナル曲も夢じゃないぞ！　初心者は、既成の好きな曲を入れてみるのもいい。

## 講評 HIPPON編集部の面々がゲームを作ってみた

### 依田智雄の作品

**評価** まるでドラえもんのようなキャラクターが空を飛び回る作品だ。コミカルさを表現するために主人公からザコキャラにいたるまでユニークだ。アニメーション多用も味だ。



↑出たがりな依田は自分の顔を敵キャラにまでする。よく見ると鼻血がツータラだ

### 根本康弘の作品



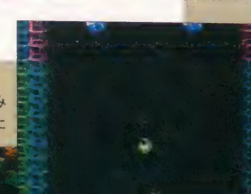
→カルトなセンスとカルトな性格を持つ、根本康弘ならではの異常世界



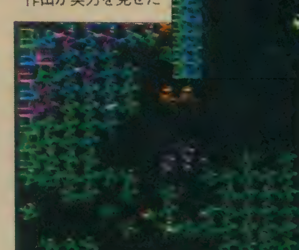
→自機がネコで背景は牧場や田んぼ。気が抜けている

**評価** う～む。このセンスはもしかしたらすごいのかも知れない。鳥居や×の中ボスとか、ただ者じゃない。敵キャラが同系色ばかりで見にくいのが弱点かな。（講師）

### さくや～まの作品



→三太郎でおなじみ作山が実力を見せた



←敵キャラのほとんどに顔を持たせたユニークさ

**評価** これは上手い。敵キャラ等の絵、色使いがとてもいい。背景も、凝ったパーツでなくても雰囲気は出るという見本。一見コミカルだけど、顔なら顔で統一したイメージがあるのがナイスです。（講師）

ドラゴンクエスト マスターズクラブ

# DRAGON QUEST MASTER'S CLUB

今回は誌上RPGの巻。みんなの書いたハガキをつなぎあわせて、ひとつのストーリーにしちゃおうというコーナーだよ。

DQマスターズクラブ主催
誌上RPG・第2部

## 闇の呼び声 5

### 選ばれし者たちの伝説

## STORY

ハサム王国に広がる謎の"闇"を封印するため、ラドとともに旅立ったフィナ。フィナは3人いるという選ばれし者の1人だ。仲間を捜すために各地を歩いているが、どの人物がそれなのかわからない。途中マフィンを仲間にして洞窟に突入。何かが隠されているらしい洞窟の最も深奥部にはオーディンが立ちふさがっていた。ピンチに陥るフィナ。と、そこへ謎の青年が助太刀に入る！

**1** オーディンが現われた!! フィナ、ラド、マフィン、そして、謎の男は身構えた。 ー②へ

**2** 突然、男が口を開いた。
「よう、オーディン。アルスの旦那の言いつけで宝番たぁ、何ともシケた役まわりだぜ。痛い目見たくなかったらさっさとそこをどいちまいな！」
この男、オーディンと知り合い!? ー㉛へ

No.0060 広島県・ロトドラゴン

**3** 敵の呪文がフィナを直撃！ フィナはかなりの傷を負ってしまった。
「この一、痛いじゃないの！」
会心の一撃！ 敵を倒した。 ー㉞へ

No.0753 大阪府・紅篠祐帆

**4** フィナは茫然としている。ラドも男も声をかけそびれていた。
フィナは顔を上げた。
「ゆるせないわ。これもすべて闇のせいなのね。あたしは…戦うわ!!」 ー㉙へ

No.0141 福島県・ういろう

**5** てめえ、そのパワーは一体!?」
「バカめ！ 今の私の力を満たす闇の力をみくびるなよ！」
「闇の力だと？ まさかてめえ…」
「死ぬがいい、ネズミめ!!」 ー㉝へ

No.0060 広島県・ロトドラゴン

**6** フィナは洞窟の中で手に入れた手裏剣を取り出した。モンスターは手裏剣を見るや否やおとなしく去って行った。なんなんだ？ ー㉞へ

No.0754 山口県・ドラドラドラ

**7** フィナは攻撃を受け止めた。
「くっ!! 何て力なの…」
その時、頭上に風を感じた。男の攻撃であった。オーディンは慌ててフィナから離れ、後方に飛び去った。
「ダメだよ。こんなカワイイ子に剣を向けるなんてよ。俺が相手してやっから」
そういうと、男の目つきは一瞬にして鋭さを増し、攻撃へと出た。
「速い！ しかもスキがないわ…」
あの人ならこのまま見てても平気ー㉗へ
とにかく加勢するー⑩へ
マフィンに援護をたのむー⑯へ

No.0207 大阪府・平新一

**8** オーディンは地響を轟かせながら地に伏した。しかし、オーディンが倒れてもなお地震が続いている！ これはなんなのだ!? ー⑱へ

No.0732 熊本県・コスモス鈴木

**9** 洞窟を抜け出したフィナたちは、作戦会議のためにすわりこんでいた。気付くと男は宝箱を持っている。男は嬉しそうに箱をこじ開けた。その中に入っていたのは…。 ー㉘へ

No.0073 兵庫県・大野智恵子

**10** フィナはオーディンへと剣を突き立てた。しかし、オーディンはびくともしない。それどころか、手に持っていた槍を後列のマフィンにむかって投げつけたのだ。マフィンはよけたが右腕をかすり、苦しそう。 ー㉓へ

No.0177 鹿児島県・ゆうら

**11** 人でなし!! おまえなんかリセットしてやる！ ポンだ。てなわけでそんな勇者らしくないあんたは①からやり直しなさい。

No.0021 大阪府・阿部淳一

**12** なに!! もう一度考えなおしなさい。 ー⑮へ

No.0227 兵庫県・あきひと

**13** フィナはとっさによけた。しかし、後ろにはマフィンがいたのだ！ マフィンは痛恨の一撃を喰らった。 ー㉓へ

No.0755 福島県・シュワリン

**14** 「ねえ、あなたって町でおたずねものじゃなかったの？」
「おうともさ。ちょっと前に、メーディルから宝石を盗んでね」
「宝石？」
「ああ。すっげぇ大事そうにしてるから、つい…ね。まあまあ、いいじゃん。そんなの、関係ないって」
ラドはむっとしている。
「関係なくないと思うんだけど」
「ひっかかるな、ガキ」
「ガキじゃないもん!!」 ー㉑へ

No.0329 東京都・ばーさん

**15**




No.0047 東京都・E'

**16**



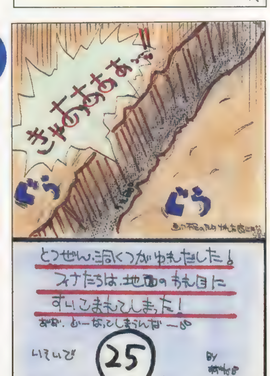

No.0048 京都府・岩崎フル

**17**




No.0756 大阪府・クリフトKUN

**18**




No.0464 広島県・星川鈴音

**19**




No.0546 青森県・龍雪

**20**




No.0408 東京都・池田九朗

**21**




No.0757 北海道・ジャンケンパパ

**22**




No.0517 東京都・ウェルア君

**23**
敵は、なおも男に襲いかかる。男は敵のパワーに押されて転んでしまった。 ー⑤へ

No.0015 山形県・小山清司

**24**
ラドがクリスタルボールを手に取ると、球面に青い光がともる。
「この光は現在地か。とすると、東に忍者砦があるんだな」 ー④へ

No.0758 愛知県・豊田ひかり

**25**
フィナは顔を上げた。
「……!! みんなは!? ラド!! マフィン!! それから…」
右前方から男が立ち上がった。
「トロットロしてんじゃねえ! さっさとずらからねーとこっちまでおだぶつだぜ!」
「みんなはどこ!? みんなを見捨ててなんて行けないわ! 行けないわよ!!」
そのとき奥から、ドラゴンチェンジしたラドが飛んできた。
「だめだよ、フィナ! フィナはまだ死んじゃいけないんだ!!」
ラドは2人を抱えて脱出した。 ー⑨へ

No. 0141 福島県・ういろう

**26**
敵の攻撃! フィナは自分の力のなさを知った。ほほから真っ赤な血が流れ落ちる。恐怖はなかった。首筋につきつけられた剣が静かに引かれた。それがこの世で最後の痛みだった。……DEAD END ー⑨へ

No.0121 広島県・ムラサメ

**27**
敵はときの声を上げてマフィンに襲いかかった。すばやい! マフィンは攻撃を受け、しゃがみこんでしまった! ー㉓へ

No.0759 神奈川県・おほほほほ

**28**
宝箱を開けてみた。すると、クリスタルボールが入っていた。
これを使うと地図が出てきて行きたいところまでの距離がわかるし、今いる場所がわかるよ!! ー㉔へ

No.0077 京都府・まみ

**29**
フィナは男を見た。
「助けてくれてありがとう。あたしたち、先へ進まなくちゃならないから…。何のお礼もできないけど…。それじゃ…」
「ちょっと待った」
男はフィナを呼び止めた。 ー⑮へ

No.0760 栃木県・川崎あつみ

**30**
道が2つに分かれている。右の道がほのかに明るい。日がさしているようだ。
「フィナ、右に進もうよ」
さて、どちらに行く?
右の道 ー⑰へ
左の道 ー⑲へ

No.0213 東京都・あん子

**31**
モンスターは腕を力まかせに振り下ろしてきた! どうする?
かわす ー⑬へ
剣で受け止める ー⑦へ

No.0584 滋賀県・大聖リース

**32**
あっ! 道に誰かが倒れてる!
助ける ー㊲へ
知らないふり ー⑪へ

No.0281 神奈川県・くろすらいむ

**33**
オーディンの斬鉄剣が炸裂!
フィナたちを薙ぎ払った。フィナの意識がもうろうとしてくる。
……とそのとき! ー㉒へ

No.0081 福島県・速水麗奈

**34**
「キャーッ!!」
突然大きな悲鳴が聞こえてきた。もしかすると闇の手先が…。
悲鳴のした方へ行ってみる ー㉜へ
無視しちゃう ー⑪へ

No.0761 茨城県・RAIMEL

**35**
フィナたちは逃げ出した! しかし、後ろから魔物の声が響く。
「ヒャダルコ!」
…なんとかかわせたが、とても逃げられそうにない…戦うしかない! ー③へ

No.0510 神奈川県・猫苗

**36**
アレンが仲間になった!
「よろしくなっ!」
― どこかで見たことがあるような…。 ー⑭へ

No.0252 佐賀県・風蘭れいと

**37**
赤い髪の少女が倒れている!
アレンは慌てて助け起こした。
「……シルヴィアが…」
少女はそうつぶやくと気を失った。
「たいへんっ! はやく手当てをしないと」
「医者の所へ連れて行こう」
フィナたちは次の目的地、忍者砦を目指して進んだ。 ー12号の①へ

No.0240 福島県・MAXIM

DRAGON QUEST 友の会

# ドラクエⅤによせる期待

ドラクエⅤに求めることはこれである!




◀No.0764 大阪府・きもすいまる

## 船ちゃんへの愛着感

Ⅱ以降のドラクエシリーズには船がつきものです。船っていうのはだいたい冒険の中盤に手に入れます。そのときはとっても便利に思うでしょ? けれど"ラーミア"や"気球"を手に入れた後の船はどうなってます? ルーラしたあとただその場所へくっついてくる… (うるうる~)。かわいそうだと思いませんか?
なんか今まで役に立っていてくれたのに"ポイ捨て"ですよね。だからⅤでは船がどうなるんでしょう…?

No.0762 静岡県・ぱるぷんて

もっと便利な乗り物が出て、なおさらおざなりになったりして…。それとも改造して有効利用か? それじゃあほかのゲームですね、トホホ。

## 対ボス戦はこれしかない!

オレがドラクエⅤに求めているのは、ズバリ「タイマン勝負」だ! Ⅳのときみたいに8人(4人)で集団リンチぢゃオレのプライドがゆるさねぇってもんだ。やっぱ男は1対1じゃなきゃ。
だからオレはシリーズ中Ⅰが1番気に入っている。だから、Ⅴではなるべく最終ボスなどと戦うときは1対1で戦えることを願っている。

No.0763 東京都・千堂ひかる




▶No.0750 東京都・キメラの涙

しかし強くて困るだろうな。いっそのこと仲間が8人ならボスも8人出したらどうだろう? ←だめだって。

## ボスキャラについて

はっきりいって、グロいボスキャラは嫌だ! なーんて言っても最後はやっぱりグロくなっちゃうんだけど、女の私から見てみればやっぱりボスキャラは美形でなけりゃ! ってのが本音。だからⅣのときはとっても嬉しく思えたし、ストーリーもよかった。きっと全国の女性諸君もそう願ってるハズ…! だよねっ!?

No.0183 大阪府・くっきいひめ

「あんまり美形だと倒せない」と言って編集部の女性は嘆いているようだけど。女心は複雑だなっと。

# ◆◆◆募集◆◆◆

マフィンがいなくなって、新しくアレンを仲間にしたフィナたち。次は忍者砦にたどりつきそうなので、その辺の新しい情報をお待ちしてます。最後に女の子を助けたけど、この娘は誰だろう? その所もキミたちのハガキ次第なのだ。次号の誌上RPGは12号! 20日頃までに投函すれば間に合うよ。
イラストネタはハガキのどこかにウインドを作り、そのなかに文字と選択肢を記入してください。選択肢の中に数字は書かないでね。文字ネタは自由にどうぞ。

**誌上RPG・友の会ともに募集中! 次号は友の会の特集になります**




▲No.0531 千葉県・草薙依竜

第3回 ファイナルファンタジーファン大集合!

# FINAL FANTASY 竜騎士団

ファイナル・ファンタジーナイツ



長かった夏休みも終わって、防災訓練も終わった今日この頃。ナイツ諸君いかがおすごしかな？　今回も内容盛りだくさんの3ページ。はりきって行くよ〜！

## FF・シリーズ音楽鑑賞

★突然だけど「交響曲ファイナルファンタジー」は良いゾ！　ほんと。

No.0068　神奈川県　サブリナ

★『FFⅣ』のCD買いました。すごい、すごい！　これがゲームミュージックか？という感じでした。ん、もうこうなったらバイトしてSFCを買うしかない！

No.0069　青森県　ライアムーン　15歳

★ゲームに先がけて6月14日に発売されたCDのことなんですが…。CDはゲームの後に発売されたほうがいいんじゃないかなぁ。ゲームをプレイする時の楽しみが減ってしまうような気がするんですが。

No.0070　千葉県　妖魔たかゆき　14歳

ゲーム発売前に、FFシリーズのイメージをユーザーに膨らませてあげたい。という意向か。FFを知らない人がCDを買ってゲームミュージックだということを知る。で、どんなゲームだろうか、とゲームを買う。新しいユーザーの獲得。どちらにしても、この件に関してはスクエア様のみぞ知ること。CD発売時期の問題について、自分なりの意見を書いて送って欲しいと思います。誌上討論会を実施しようじゃない！

★僕はFFシリーズの町の音楽がとっても好きです。「タラリラタータラタータラタ一…」初めて聞いた時、町からなかなか出られませんでした。

No.0072　大阪府　アントキノエノキ　17歳

★『FFⅢ』のCDが好きです。バックに流れるあの素晴らしい音楽があってこそ、FFの世界が盛り上がると思います。

No.0073　愛知県　鳳凰の騎士




→No.0071　岐阜県　天野翔
「セシルに会いたい！」ですって　ウフッ　天野ったら恋をしているわね　でもセシル様はいしあいのものよん



↓→No0075　埼玉県RAKUSHI
なぁんか可愛いから、キリヌキで採用しました

## コンポーザーが語るFFシリーズの音楽について

FFシリーズの音楽についてのハガキはイラストハガキに次いで多い。

そこでゲーム音楽の専門家にお話をうかがうことにしました。FFシリーズのCDを発売日に購入したというゲームフリーク開発部のコンポーザー、増田順一くん、はりきって意見を述べてちょーだい！

「ど一も、増田です。まず、ストリングスの上を華麗に舞うクラリネットの音色。分厚い音の中に溶け込むことなく鳴響くスネアとシンバル。ベースと絶妙のコンビネーションのバスドラ。オープニングのアルペジオを聞いただけで鳥肌。一曲だけのためにサンプリングされている音がある。これはものスゴく贅沢なんだよ。音量とのバランスもバッチリ！　抑えるところは抑えてあるし、メリハリあるよね。現在発売されているスーパーファミコンの音楽で、最高のレベルにあるっていえるんじゃないかな。とにかく一度ヘッドホンで聞いてみてね」だって。




→No.0074　愛知県　DARK
ローザの人気はうなぎ上りです

## 今月の♥おとめのキッス♥

色っぽいイラストハガキを「今月の乙女のキッス」と呼ばせてもらうこのコーナー。今回も数多いイラストの中から厳選に厳選を重ねて、これに決定しました！

★FFシリーズに出てくる女性は、なぜか全員「イケイケねーちゃん」に見える！

No.0076　三重県　NARYUTA

確かに！　FFシリーズの女性はみんなそのまま六本木にくりだしたってOKです。

## 今後の特集 "人気投票"ナイツの投票大募集!!

★なんといってもシドが一番だー！　(II)竜巻に巻込まれて、その後ポールの家でのシーンがすごく良い。みんな覚えてるか。「俺はこんなザマだが、飛空艇は無傷だ。俺が動けるようになるまで、おまえたちに貸してやる。いいか、貸すだけだぞ！　大切に使え…うっ…」シドが死んでしまったのはショックだったよぉ。

No.0077　東京都　軽辺貴光　17歳

★誰がなんていったって私は「ポロム&パロム」が大好き！

No.0078　秋田県　はぐれホイミ

★子供のくせしてなぜか強い「ポロム&パロム」「リディア」のお子様軍団がかわいいと思います。

No.0013　千葉県　司教ありーず

★『FFⅣ』のお気に入りは「ローザ姫」です。僕は受験生だから『FFⅣ』をプレイできないんです。悲しいよー。

No.0080　鹿児島　神威

締切りがいっぱいでプレイできないよ〜。

★魔人が最高！　一見おとなしそうだが、使う魔法はスゴイ！　「フレア」「メテオ」「デス」なんてすごいんだ。魔人が一番好きです。

No.0081　静岡県　黒チョコボ

今のところFFシリーズのキャラクターの一番人気はローザとカイン後に続くは白魔導師とレイラ。テッシュもかなりの人気。




←No.0082　山形県　庄司パー
今月のペンネーム大賞は君だよ　庄司ハーくん　筆で書かれた"庄司ハー"というのはすごいセンス　大笑い！




→No.0079　大阪府　NAME
「聖蛇召喚」と書いて「リバイア」なるほど　漢字弱いのいしあいには、絶対に思いつけない四文字熟語だわ



→No0083　千葉県　有本鯨
こーゆーシチュエーションって弱いのよ　前髪に光る汗と、さわやかな笑顔ってゆーのー　たまんないわ

## 今月の特集第２弾！『FFⅣ』の感想文大募集！のお知らせ

★『ＦＦⅣ』が発売だ！　あれ？　おれんちＳＦＣがない。

No.0084　愛媛県　ドラゴンナイト




→No.0085　大阪府　ほわ・いと鳥
「え、おいらかい？　おいらはしかない旅のトードさっ」ってセリフか気に入ったんで採用　カエルは嫌いだけど、こいつは可愛いから許す　ケコケコ

★『ＦＦⅣ』のＣＭ見た？　ダチョウが海辺を走り抜けてくのと、ダチョウの顔のアップ。初めて見た時は目が点になったよ。

No.0086　愛知県　家出したえすくん

いしあいも最初は何のＣＭかわかんなかったわ。「あっチョコボの曲だ」って思ってさ、どっかの保険会社のＣＭかと思ったもん。そしたら『ＦＦⅣ発売…』だって。ゲームのパッケージにしても、ＣＭにしてもＦＦはイメージチェンジを計っているのかしら？　ナイツ諸君はどう思う？　賛否両論の『ＦＦⅣ』のパッケージと、ＣＭに関する意見を聞かせてちょうだいな。それから『ＦＦⅣ』の感想文もね。「ＦＦナイツ感想文or意見係」まで送ってネ。

## 今月のコスプレ

★コミケでＦＦ好きが集まってコスプレしました。出来は…みんなで決めて下さい。

No.0086　長崎県　猫本ねこみ

☆よくできました～！　こんな楽しそうな集りがあるなんて知らなかったわん。いしあいを誘ってくれなくっちゃだわぉ。



↑No.0086　長崎県　猫本ねこみ
いしあいはレイラがいい　私のダイナマイツボディを表現できるのはレイラの衣装しかないわ！

## 今月のヨーゼフ




←No.0087　愛知県　フェル
「コワーイ、でもイカスぅ」ということで採用たし　しかし、ヨーゼフってこんなに凶悪な顔してるのかしら

同じスキンヘッドなのに“ヤン”の方が人気が高い。アタシはヨーゼフ派。中年やもめの渋さが伝わってくる力作だわね！

## 未確認飛行物体の情報を入手!!

『ＦＦⅣ』の発売で日本全国が沸騰中の今。神奈川県に住む“竜騎士あおやま”から重大な情報が届けられた。“あおやま”の家の窓からキャッチされた飛空艇の写真である！　矢印の先に小さく写っているのはまさしく飛空艇だ！　ウソだけど…。これ、地味だからボツにするつもりだったの。でも周りの人たちが「未確認飛行物体の写真みたい」といって受けてたから、こういった手法でめでたく採用となったわけです。




↑No.0088　神奈川県　竜騎士あおやま
あおやまは、ＦＦナイツに一番ハガキを出してくれています　これからもよろしくネ

# FINAL 美 FANTASY 術 MUSIUM 館

もうすぐ秋がやってくる。秋といえば芸術。個性豊かなイラストハガキを御賞味してネ







↑No.0089　高知県　ＡＮＰＡＮ
いたいた　こいつ　眠っているウネの横にいたよね　すっかり忘れてました　ごめんなさい

→No.0036　北海道　あるてま通信
確かに！　自然保護協会からクレームもんだよね　バッサバサ木を切っちゃうんだもの　あるてまのハガキは常に着眼点がオモシロイ　感心感心

←No.0090　神奈川県　細野勇子
好き好き！　ニーゆータッチ好き好き　今月のイラスト大賞は細野た！　もっとイラスト送ってよ　いしあい宛て




↓No.0021　広島県　大黒亜美
Ｇ・Ｆの男性諸君を狂わせたイラスト　かわいい、かわいいの連呼でした　で、採用

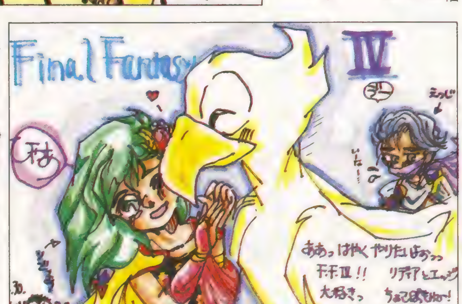




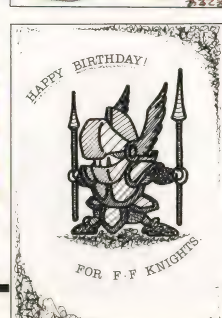


↑No.0093　RinRin
おいおい、住所も名前もな一んにも書いてないわよ　ペンネームじゃだめよ　住所と名前、教えなさい

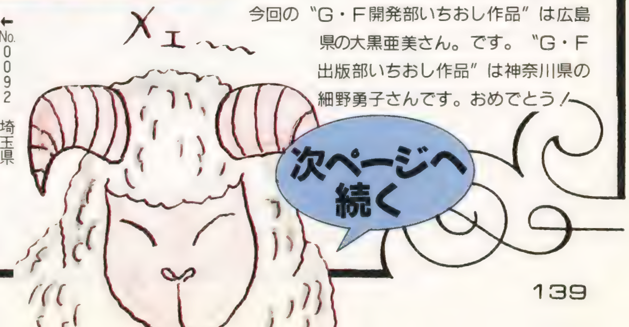
たくさんのイラストハガキどうもありがとう。毎回どれを採用しようか、悩みまくってます。「ＦＦナイツ」宛のハガキは、編集部からゲームフリークに届けられ、いしあいの手元にやってきます。イラストハガキの選択はゲームフリークの人達によって行われます。今回の“Ｇ・Ｆ開発部いちおし作品”は広島県の大黒亜美さん。です。“Ｇ・Ｆ出版部いちおし作品”は神奈川県の細野勇子さんです。おめでとう！




→No.0091　静岡県　うめにＢＯＢ
ねーねー、このペンネームってどういう意味なの？　今すぐハガキに説明書いて送ってよ




←No.0092　埼玉県　銀細工師のドワーフ
ふさけたペンネームとは大違いの真面目な感じバリバリのイラストです




次ページへ続く

ファイナル・ファンタジー・ナイツ

ファイナルファンタジーファン大集合！

# FINAL FANTASY 竜騎士団

## ＦＦナイツ ＦＦシリーズをおおいに語る！コーナー

★ＦＦシリーズで一番好きなところは、戦闘シーンの敵を〝バスッバスッ〟と切る音だ。たまらん。

No.0094 北海道 北海野郎

★『ＦＦＩ』の赤魔術士。高いレベルの魔法は使えないし、そんなに強いわけでもない。この役立たず！ でも好きなの。

No.0095 宮崎県 宮本順子

わかる、わかる。わかるわぁ。役立たずの男に魅かれてしまう女心。使えない男なんだけど好きにならずにはいられないのネ。

★デッシュがオーエンの塔の動力炉に飛び込んでいった時は泣けたなぁ。半泣き状態で何回も何回も炉まで引返した私です。

No.0096 山口県 RINDA

いしあいも引返したわよぉ。デッシュのようなクールな男って、死んじゃう時もカッコイイのよねぇ。故松田優作もカッコよかったしねぇ。ん〜ん。




← No.0098 京都府 岩崎プル

ＦＦシリーズの魔法って、ほんとに多い。全部覚えてる人いる？ いたら尊敬しちゃうわ



→ No.0097 静岡県 うみSAN

キャラクターの表情が最高「何を見て何を思っているのかしら」ってイメージが膨らむわよね 絵画の基本！

★ああ、誰かおれのフリオニールを返してくれ！ 最初にクリアした時に、キャラがおもいっきりバカになってしまったんで、２回目のプレイでは魔法戦闘ばっかりを繰返して、ついにはミンウを連れたままミシディアまで行った。そのデータをたった一発でふっ飛ばしたリセットボタンなんて大嫌いだぁ！！！

No.0099 栃木県 けんたろ

★やっぱＦＦシリーズの中では『ＦＦIII』が一番だね。なんせ、戦士は討死するし、魔剣士は誰にも負けんし、それにナイトがいないとね。ちなみに私は〝ＦＦのコメディアン〟である。

No.0100 千葉県 ＦＦのコメディアン

## SaGaの部屋

★私は数あるＲＰＧの中で、『魔界搭士ＳａＧａ』が一番好きです。ストーリーや音楽の良さはもちろんのこと、私がこのゲームにひかれた最大の理由は、なんといってもキャラのセリフにあります。通常のＲＰＧは主人公のセリフは控え目に作られていますが、『ＳａＧａ』の場合はマイキャラがセリフをたくさん言います。それが逆にプレイヤーの感情をそそるのではないか。と思うのです。

No.0101 青森県 たぬきつね

★『ＳａＧａ』の人間男がかっこいい。初めてプレイした思い出深いゲームです。冒険、愛、勇気、希望、感動を、私に教えてくれた『ＳａＧａ』は一生忘れないゲームです。

No.0102 東京都 ローザちゃん




← No.0109 青森県 高見沢静

このイラストのモデルはいしあいね！

## FF伝説『聖剣伝説』ナイツのコメント

★終わってしまった…『聖剣伝説』。しかもたったの２日で。感想は「よくできている」の一言に尽きる。シナリオもいいし、レベルがすぐに上がるのも嬉しい。武器で一番使えたのは〝チェーンフレイル〟だ。射程が長いから離れていても攻撃できる。魔法は〝ファイア〟が一番おもしろかった。

No.0103 鹿児島県 狂戦士

★『聖剣伝説』のゲームシステムについて。フィールド、ダンジョン共に画面きりかえの方式は、操作性がよく、ゲームボーイソフトとは思えないものでした。ただポーションやケアルなどの回復手段が多いため、力まかせの戦闘になることが少なく、もの足りない感じがした。戦闘シーンはもっとシビアでもいいんじゃないかな。

No.0104 東京都 くえすた〜２

いしあいも『聖剣伝説』、終わったよ。



← No.0105 新潟県 かっぱくん

石化した奴ってお荷物だよね。まったく、世話が焼けるわ

## ナイツになるタメの攻略法を伝授

先月のＦＦナイツで『ナイツになるためのワンポイントアドバイス』をしてあげたのに、今だにわけのわかんないペンネームのハガキが多い。どうして？ 全国のＦＦを愛するナイツはそんなに漢字が好きなわけ？ いしあいは漢字大嫌いだったぞ。笑いをとるための、〝おもしろペンネーム〟は歓迎だけど、ワープロさえ変換してくれないような漢字ペンネームはホント勘弁してよ。雑誌の原稿ってのは究極的にタイトなスケジュールの中で書くの。いしあいはワープロで原稿を書く。時計と電話に脅迫されながら、すごいスピードでワープロを打つ。そんな時、変換されない特殊な漢字を使ったペンネームだと発狂寸前。だからお願い。漢字のペンネームでもいいからせめて簡単な漢字を使ってほしいの。

## 今月の救済コーナー

通常だったらボツ確定のハガキを救済するコーナー。今回あやうく救済されたのは、愛媛県にお住まいの山本耕司くんです。




← No.0106 愛媛県 山本耕司

山本からの２枚のハガキ ２枚とも内容が全く同じ しかし、１枚は雨に濡れてヒンョヒンョよくわかんないけど無事だった１枚を抜出た

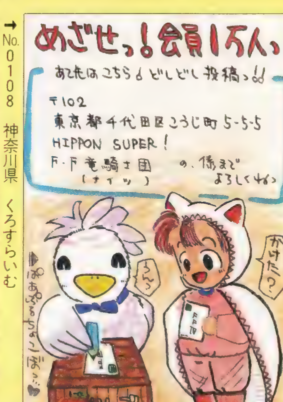


↓ No.0107 北海道 ハコの妹

ハコって誰？

## 竜騎士団宛のハガキはこちらまで！

横書きのイラストハガキが少ないわよ〜。コーナーの宛先と、会員番号と名前を必ず書いてハガキをバシバシ送ってネ。「これは何のコーナーかわかんない」っていうのは勝手にコーナーの名前をつけてOKよ。




→ No.0108 神奈川県 くろすらいむ

「ハガキ募集イラスト」の採用確率は、ものすごく高い

Gilgamesh's Tavern Club

# ウィザードリィ友の会

SKILL POWER

### 投稿のネタ26分類

| | |
|---|---|
| A．思い出 | N．スクープ |
| B．攻略法 | O．生態図鑑 |
| C．裏ワザ | P．言葉遊び |
| D．イラスト | Q．評論 |
| E．写真 | R．俳句・短歌 |
| F．感想 | S．笑える話 |
| G．成功例 | T．悲しい話 |
| H．失敗談 | U．希望 |
| I．新発見 | V．意見 |
| J．質問 | W．データ |
| K．回答 | X．企画 |
| L．私の主張 | Y．お知らせ |
| M．パソコン情報 | Z．その他 |

**夏の猛烈な暑さ30度以上に弱音を吐きながら室内における過度の冷房20度前後に身を震わせて不健康の王道を突き進み、ようく涼しくなってきた頃に油断したために夕立に襲われるはめになることの多い今日この頃、みなさんいかがお過ごしでしょうか。ウィザードリィ友の会です。長い挨拶でした。では本題へ。**

## V-249 PCエンジン版に関する考察

㊟ＰＣエンジン版ウィザードリィのタイトルが発表されて以来、意見や要望などが実は山のように届きつつある。「ここをこうして欲しい」みたいな意見から、「どのシナリオを移植するのか？」なんて疑問まで色々。そこで、ちっとも役に立たないかも知れないし、ひょっとしたら新作へのヒントとしてピックアップしてもらえるかも知れない皆さんの意見をここに集めてみた次第である。

●ＰＣエンジン版ウィザードリィが出るなんて！　最近ＰＣエンジン＋ＣＤ-ＲＯＭを買った私としてはばんばんざい、したいところだけど一抹の不安はある。それはどのシナリオを移植するのかという問題です。シナリオI、II、IIIはファミコンに移植され、すでに多くのユーザーが遊びつくしてしまっている。それを今さらＰＣエンジンにもってきても、ファミコン版との比較をされるためだけにゲームが生まれてきたみたいであんまりだ。Vは、現在情報はほとんど聞こえてこないけれどスーパーファミコンに移植されるし、新作なんか日本じゃまだまだでしょうしね。となると移植されるシナリオはIVの「リターン・オブ・ワードナ」しかないんじゃありませんか。ウィザードリィの中ではちょっと異色の、ＲＰＧというよりＡＶＧの色が濃いこの作品ならファミコンで遊んできたユーザーでも「違うウィザードリィ」としてすんなりと受け入れられるような気がしますが…。現にアスキーでは移植しなさそうだし。それとシナリオIVならモンスターデザインが末弥さんじゃない、と言って怒らなくても済みそうだし。敵は冒険者ですからね。

（東京都・ヒデヨシ）

●えっ…ＰＣエンジン版ウィザードリィ？　反対。だって絶対欲しくなっちゃうもん。そのためにＰＣエンジン買うのはいやだ。それに私ってばナマイキにもウィザードリィ＝パソコンっていうこだわりもっちゃってるし、心がせまいのかなあ。

（東京都・かくみ）

●ついにＰＣエンジンでもウィザードリィが発売される。スーパーＣＤ-ＲＯＭを買う予定だったおいらにとってこのニュースはまさに「渡りに船」なのでした。で、提案。せっかくＣＤ-ＲＯＭで出すんだから「どのシナリオを移植しようか」なんてことは言わないで下さい。ＣＤに秘められた４千メガもの超容量を生かして、I～Vまでの５作を１枚のＣＤにプログラムしてくださいませ。

（滋賀県・大聖リース）

●ＰＣ版ウィザードリィはゼヒとも、「ワードナの逆襲」を移植して欲しい。ムズいって話を聞いたんで、少し易しめにして欲しい。ＣＤ-ＲＯＭで出すんだからオマケで、と言っちゃ何だが「I」と「II」も入れてね。んでキャラクターとかのデータをきっちりセーブできるようにして欲しい。天の声ファイナルなんてのが出たりして。

（東京都・ジェフポール牧）

㊟ＰＣエンジン版ウィザードリィのタイトルが発表されてからというもの様々な意見が届いている。「移植されるシナリオは？」との疑問がまず何よりも多い。反対意見は今のところほとんどなし。何せ、ナグザットと言えば、ＰＣエンジンであの「エイリアンクラッシュ」「デビルクラッシュ」の名作ピンボールを発売したメーカーだけに、信頼しているユーザーが多いのかも知れない。ともあれ現在まだ企画段階に過ぎないＰＣ版だが、何らかの動きを感知ししだい取材に乗り込むつもりなので、その日が来るのを祈って待っていて欲しい。

㊟ところでテーマ研究レポートなのだが、前回発表したテーマ「僧侶呪文」に関する意見は今回タイミングが合わず、発表を次号にて行うことをここに決定する。その代わりに次号からのタイミングをスマートに調節する意味でその次のテーマをここで発表しておく。第３回のテーマは「その他のアイテム」だ。つまり武器や防具ではなく指輪や石なんかのことね。珍しい薬の服用法とか魔除け物語などテーマは果てしなく広がる。思い付きや思い出などを面白おかしく飾り立ててくれたまえ。健闘を祈る。

それにもちろん普通の投稿も募集している。あなたのささやかなウィザードリィ体験を公の場で語ってみませんか？　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部　ウィザードリィ友の会まで。ひとつよろしくたのみますわ。

## Y-249 GB版WIZ キャンペーン

㊟ここでちょいとお知らせ。発売日が伸び続け、待つことに対し無感覚化し始めていたここにきて、遂にゲームボーイ版ウィザードリィ外伝Iの発売日が決定した。10月１日に、１年弱も待ったあの作品に出会うことができる。

そして、少々早めだがアスキーが発売記念にキャンペーンを行うのでその内容と応募方法をお知らせしておく。

ＧＢ版ウィザードリィにまたしても悲しみの男・マーフィーズゴーストが出現する（Ｂ２の○、○)。さて彼は何色の光に照らされて出現するのか。などと今言われてもわかるわけがないだろうが、ソフトを買って調査を行い、答をレポートするとＣＤやガイドブックを始めとする関連グッズの数々をもらうことができるのである。スペースの都合上商品を細かく紹介できない。これはできたら来月ね。で10月１日から10月31日（最終日消印まで有効）までの各土曜日までの到着分を１回とし週単位で計５回、1000名にプレゼントされる。一週抽選にもれても次週に繰り越されるので早めの応募が吉。官製葉書に郵便番号・住所・氏名・年齢・ソフトを買った日・答を書いて、〒107 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル　株式会社アスキーＰＭＧ「ウィズ外伝にイチバンのり」係まで。１人につき応募は１枚のみ有効。




↑愛媛県・空色のまよけ

Wizardry®

## 海や山、出掛けるときも、ハンディマシン

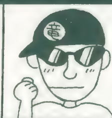
# SUPER! テク道場

まだまだ暑い、夏真っ盛り。こんなときこそ思い切ってアウトドア。元気に外で暴れましょ。クーラーの効いた部屋にこもっていたら、体、腐っちゃうぞ！



### 師範　UPA 山本

●アドベンチャー要素の強いゲームだ、がひととおりモンビットをプレイしてみて感じたこと。ま、いわゆる「ドラクエ」型RPGってわけ。細かく区切られたストーリー展開で、プレイヤーを飽きさせない工夫が見受けられる。



### 師範代　竜王は生きていた

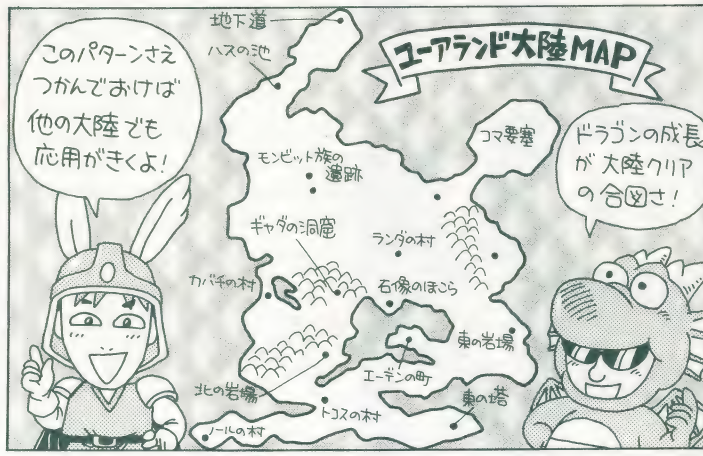
●いやー、夏休みはものすごくヒマだったんでゲームをやりまくったよ。特にRPGはお気に入りさっ!! てなワケで今回の「モンビット」は秋の夜長にハマること間違いナシだ。生きてれば楽しいゲームに出会えるんだよねぇ。

# 聖竜伝説 モンビット

## ドラゴンの進化＝大陸クリア



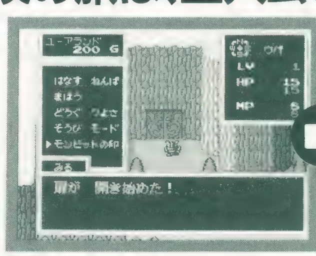

〝モンビット攻略の手引き〟と題して、第1番目の大陸〝ユーアランド〟を徹底攻略。各ページの右側に、ユーアランドをクリアするまでのストーリーをフローチャートで載せてあります。今、どのくらいストーリーが進んでいるのか目安にしてください。そして、ユーアランド全体をとおしてつまづきそうなポイントをピックアップ。各ページ左⅔で詳しく攻略してあります。



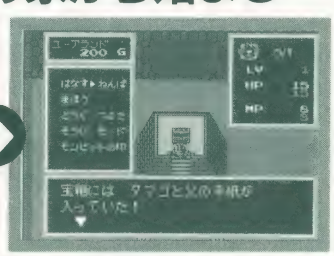

### ◆ノールの村 ―――― 目標LV1

## ▶長い長い冒険の旅は、主人公の家から始まる

旅立ちの村。長老の家に行って話をよ〜く聞いておこう。自分は誰なのか、自分は何をすればいいのか、すべて教えてくれるぞ。そしてもう1つ重要な情報が北のほこらにある。ほこらの中で手に入れる〝父の手紙〟だ。手紙は5つの〝印〟について書かれていて、ドラゴンが進化していくことがわかる。その後、村へ戻ると光が奪われてしまうのだ。




↑ほこらの扉を開けるには〝モンビットの印〟が必要。〝印〟は家にある宝箱に入っているからね。〝印〟がなくちゃゲームは始まらないぞ



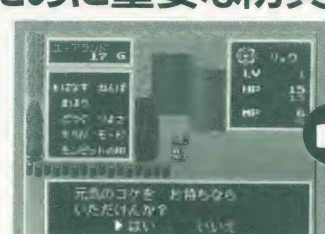

↑ほこら内部の宝箱には〝ドラゴンの卵〟と〝父の手紙〟がある。大神宮だったお父さんが残してくれた宝箱。ちょっぴり親子愛を感じるぜい

### ◆トコスの村 ―――― 目標LV1

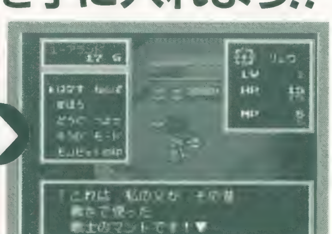
## ▶アリと戦うために重要な防具を手に入れよう!!

この村ではアリの化け物についての情報が聞ける。アリは強力な蟻酸をかけてくるらしいぞ。

村の外側を歩いて行くと兵士が倒れているので、〝元気のコケ〟をあげよう。元気になった兵士はお礼として〝戦士のマント〟をくれる。このマントには、アリの蟻酸を弱める力があるのだ。これさえ持ってりゃ勝ったも同然。アリのいる東の塔へ急ごう。




↑前に倒れているのが兵士。〝元気のコケ〟を持ってないと話になんないよ。兵士に会うまえに買っておこう。道具屋で売ってるアイテムだ




↑〝元気のコケ〟をあげると、兵士は自分の家へ帰って行く。〝戦士のマント〟のようなマント類の防具は、装備するとすばやさがアップするよ

## 邪王エローを倒せ!!

### ユーアランド完全攻略フローチャート

全部で5つの大陸からできているモンビットワールド。最初に冒険する大陸がユーアランドだ。邪王エローを倒して、〝ドラゴンの卵〟をかえすことが目標になる。ここでは目標達成までのゲーム展開を完全攻略するぞ。これさえ読んでおけば楽勝だっ!!



### ノールの村

●東のトコスの村の流砂が発生したという情報。
●村の北にあるほこらの扉を〝モンビットの印〟で開ける。中で〝ドラゴンの卵〟と〝父の手紙〟入手。
●ほこらから村へ戻ろうとすると、突然光が消えて、周りが闇の世界につつまれてしまう。

### トコスの村

●流砂は東の塔にいるアリの化け物が原因らしい。
●村の外側に兵士が倒れている。〝元気のコケ〟をあげると、お礼に〝戦士のマント〟をくれる。

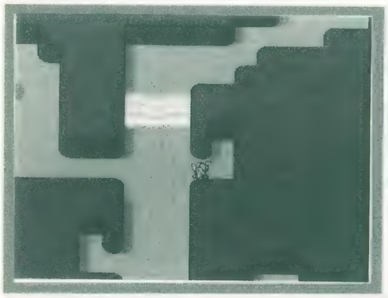
### いざ東の塔へ！

## 塔を登れ。とうっ！

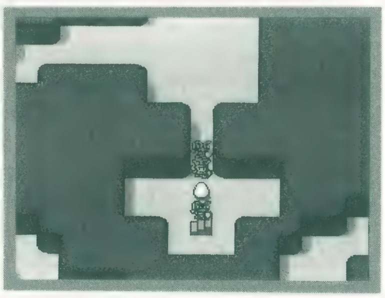
## ◆ 東の塔 ——— 目標LV4

# ▶攻撃をくぐりぬけて、塔の最上階へ行けっ!!

ちょっとした罠がある塔だ。まず1階で発生する流砂。流れに巻き込まれると、塔の入口まで押し戻されてしまう。手前の隙間にうまく逃げ込もう。続く2階では〝ドラゴンの卵〟がぬすまれる。その〝卵〟がなんと3階に大量に置いてあるのだ。くわしくは右のイラストを見てちょーだい。



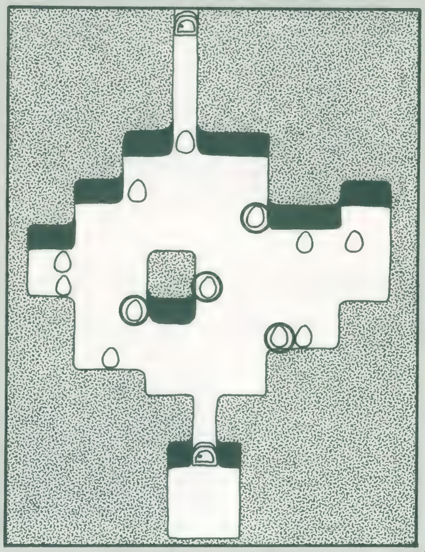
←上の方向へ行こうとすると、ザザーっと音をたてて流砂が襲ってくる。流されないように、写真の位置で確実に避けよう。



←3階へ上がる階段の手前。2匹のアリが出現する。大事な〝卵〟がぬすまれちゃったよー!! この後、強制的バトルがある

### 卵がいっぱい本物は？

塔の2階にある卵だらけの部屋。取ろうとすると怪物エッグマンが出現するので要注意だ。でも、中には回復アイテム〝元気のコケ〟が入っている卵もあるぞ。下のイラストでマルがついているのがそれだ。取っておこう。

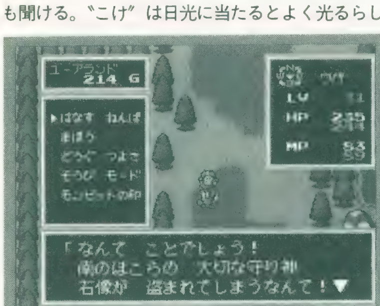


## ◆ ランダの村 ——— 目標LV7

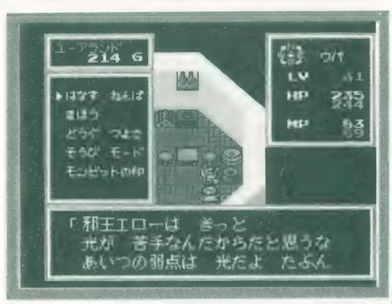
# ▶“守り神の石像”をぬすんだ犯人はギャダだ!!

エーデンの町から北に行くと見えてくる村。重要な情報がいっぱいだぞ。特に、光が消えてしまった原因の〝守り神の石像〟をぬすんだ化け物、ギャダについては聞きもらしのないように。また、新情報として〝進化のこけ〟の話も聞ける。〝こけ〟は日光に当たるとよく光るらしい。

ここまでで入手した情報をまとめると、まずギャダを倒して〝守り神の石像〟を取り返す。〝石像〟をほこらに安置する。光が戻ったら〝進化のこけ〟を探す。この順番でゲームを進めて行けばいいことがわかる。〝進化のこけ〟については、下でくわしく説明してあるから読んでおいてね。



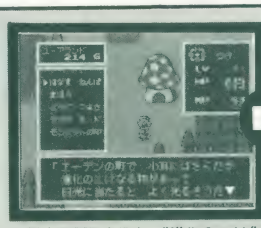

←世界の国々には全部で5体の〝石像〟がある。邪帝ギールと5人の邪王たちは、すべての〝石像〟を手に入れようとしているぞ




←ユーアランドの〝石像〟は光の守り神。邪王エローは〝光〟に弱いからこそ、部下のギャダに命令して〝石像〟をぬすませたのだ!!

### 進化のこけはどこに？

謎のアイテム〝進化のこけ〟。いったい何に使うのだろう。そのヒントがエーデンの町の東にあるぞ。岩場の中に入って行くと、なんとしゃべる石男がいるのだ。どうやらコイツが〝進化のこけ〟をほしがってるらしい。〝こけ〟を見つけ出してあげると、何かいい物をくれると言っている。手に入れたらすぐこの場所へ来ることを忘れないようにしようぜっ!!




↑村人の話によると、〝進化のこけ〟は光が戻ってからじゃないと見つけられないみたい。〝石像〟が先決だね

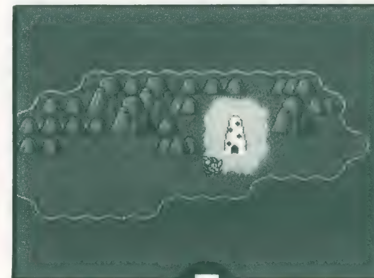



↑エーデンの東をずっと歩いていくと、奇妙な岩場がある。この中に石男がいる。変だけどかわいいヤツだ

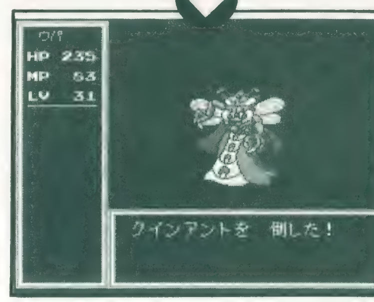
### 東の塔

●途中、アリの化け物の部下たちが待ちかまえていて、〝ドラゴンの卵〟をぬすまれてしまう。

●アリの化け物・クインアントを倒すと、〝ドラゴンの卵〟を再び入手。流砂も消えてなくなる。



←アリの化け物が作った塔。アリだから弱いと思うかもしれないが、結構手強い



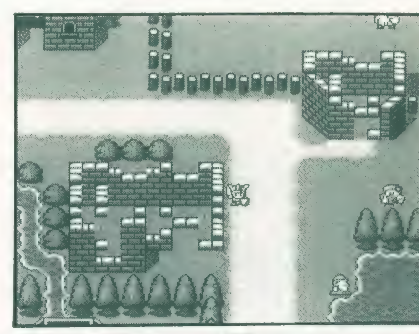

←塔のボス・クインアント。直接攻撃ビシバシで倒そう。ぬすまれた〝卵〟が戻る

### エーデンの町

●北へ行くと、ランダの村があるという情報。

●光が消えてしまった原因は、何者かにユーアランドの〝守り神の石像〟をぬすまれたかららしい。

●〝守り神の石像〟を石像のほこらに安置すれば、失われた光を取り戻せるということを知る。



↑邪王エローの手下たちに町は破壊されていまった。エーデンの他にも、壊された町、村がどこかにあるかもしれないぞ

### ランダの村

●〝守り神の石像〟は邪王エローの手下の化け物、ギャダがぬすんで行ったという情報を入手する。

●ギャダは岩山にある洞窟に住んでいるらしい。

●邪王エローの弱点は〝光〟だということがわかる。

●村から西へ行くと、カバチの村がある。そこには占いじいさんが住んでいて、よく当たるらしい。

## 次の村へ急げ！

## ◆ カバチの村 ———————— 目標LV7

### ▶ドラゴンの誕生は!?

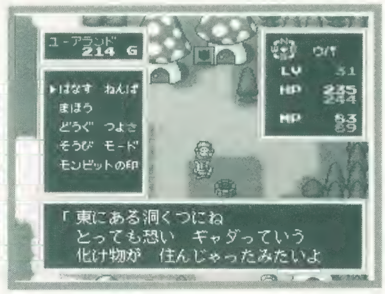
村のはずれに占いじいさんがいるが、今の段階では占ってもらえない。光がなくては占いができないようだ。でも、ドラゴンがどこで誕生するのか、その場所がわかるよん。




↑ドラゴンについての話。占いじいさんの占いは必ず当たるって評判だから、ドラゴンはどこかの遺跡で生まれるんだろうね

### ▶ギャダは東の洞窟に!!

ついにギャダの居場所の情報を入手。武器、防具を買いそろえて、東の洞窟へ行こう。武器は〝ハンマー〟、防具は〝皮の兜〟と〝皮の盾〟がお買い得なんでオススメだぞ。

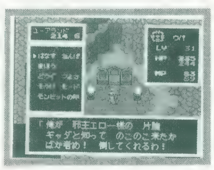



↑ギャダが住んでいる洞窟は、もう目と鼻の先。村人たちの厚い期待を背負って、目指すは東だ。ギャダは電撃魔法を使うぞ

## ◆ ギャダの洞窟ー目標LV10

### ▶ついにギャダと対決!!

ギャダは洞窟の地下3階にいる。回復魔法〝タス〟だけではちょっと不安なので、できるだけ〝元気のこけ〟を買っておこう。また、〝ダンダの輪〟があると便利だよ。ダンジョン内から一気に外へワープできるアイテムなのだ。



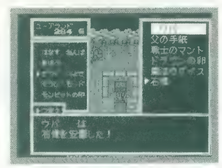
↑前にいるのがギャダだ。その後に見える宝箱の中に〝守り神の石像〟が入っている。コイツさえ倒せば、〝石像〟が手に入るぞ

## ◆ 石像のほこらー目標LV10

### ▶闇の世界に光が戻る

ほこらはエーデンの町付近の湖の対岸にある。台座の前で〝石像〟を使ってみよう。そして外へ出ると、光があふれ出す。

邪王エローに壊されたエーデンの町、トコスの村は復興。新しいお店も開店してるはず。



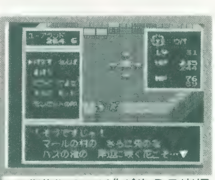
↑〝石像〟を安置した瞬間。これでユーアランドは元どおりの美しい大陸になった。あとは邪王エローをぶっ倒すだけだい!!

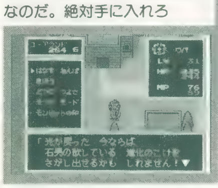
## ◆ エーデンの町ー目標LV10

### ▶"光のつゆ草"って何!?

復興したエーデンの町。以前とは違う情報も聞けちゃう。まず、今まで謎だった〝進化のこけ〟のある場所がわかる。トコスの村から北の岩場にあるそうだ。そして重要な情報がもう1つ。邪王エローを倒すのに必要な〝光のつゆ草〟についてだ。ハスの池に生えている草らしい。

↓岸辺に咲く花こそ〝光のつゆ草〟だ。邪王エローを倒すには〝つゆ草〟の放つ光が必要なのだ。絶対手に入れろ



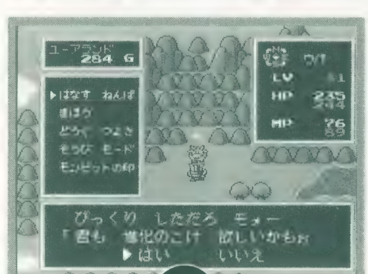


↑〝進化のこけ〟が生える岩場には、変な牛がいるという話も聞ける。変な牛って何だろう。とりあえず岩場へ行け

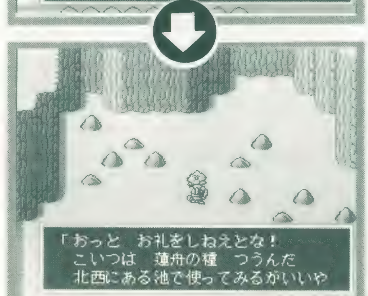
## ◆ 北の岩場ー目標LV11

### ▶おかしなヤツだぜ石男

トコスの村から北へ行くと、牛の姿が見えてくる。話しかけると〝進化のこけ〟を入手。そしてエーデンの東の岩場へ行くのだ。石男に〝こけ〟をあげると大喜び。お礼に〝蓮舟の種〟をくれるぞ。この〝種〟はハスの池で使おう。



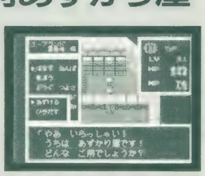

←牛は〝進化のこけ〟をなめたので、しゃべれるようになっていた。牛の後でキラキラ光っているのが〝進化のこけ〟だよ




←〝進化のこけ〟をあげると、石男に足が生える。ちなみにコイツにはちゃんと名前があるのだ。ロックっていうんだぜ

### とっても便利あずかり屋

エーデンの町復興後、町の中心にある大きな建物内に〝あずかり屋〟が開店している。アイテム1つを10ゴールドであずかってくれるよ。大切な物はこまめにあずけよう。



↑持てるアイテムは最高8コ。持てないときはあずかり屋へ

## カバチはすぐそこ!

### カバチの村

●ギャダは東の洞窟にいるという情報を入手する。

### ギャダの洞窟

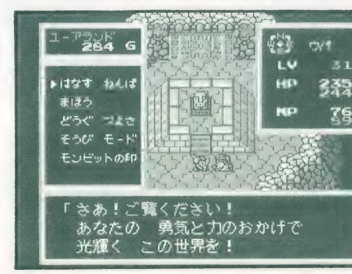
●ギャダを倒すと、ぬすまれていた〝石像〟を入手。




↑洞窟の奥に住んでいるギャダ。こいつが〝守り神の石像〟をぬすんでいった野郎だ。LV10以上なら簡単に勝てちゃう

### 石像のほこら

●〝石像〟をほこらの台座に安置すると、ユーアランドに光が戻る。同時に破壊された町、村も復興。




←まん中に見えるのが〝守り神の石像〟。なかなかひょうきんな顔してるでしょ。下にいるのはほこらを守る番人だ

### エーデンの町

●ハスの池に咲くといわれている〝光のつゆ草〟が放つ光で、邪王エローを倒せることを知る。

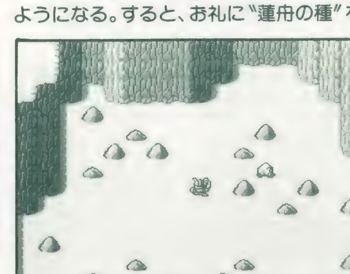
●北の岩場に行くと〝進化のこけ〟があるらしい。

### 北の岩場

●岩場の前に、しゃべる牛が立っている。話しかけると、〝進化のこけ〟を入手することができる。

### 東の岩場

●石男に〝進化のこけ〟をあげると、石男は歩けるようになる。すると、お礼に〝蓮舟の種〟をくれる。



←〝進化のこけ〟の作用であるけるようになった石男。〝蓮舟の種〟をくれると、スタコラサッサとどこかへ走っていく

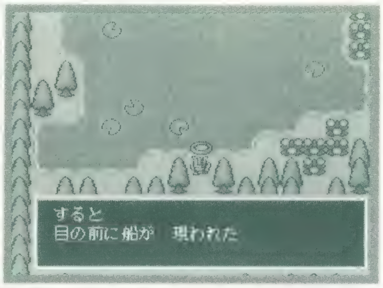
## 池にイケっ!

## 池には"つゆ草"が！

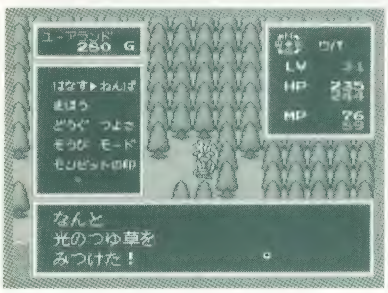
### ◆ハスの池 目標ＬＶ12

# ▶池なのに海流がある

"蓮舟の種"を手に入れたら次は北西のハスの池へ。邪王エローを倒すために必要な"光のつゆ草"が生息している場所。池のほとりに立ち"種"を使う。すると蓮舟に成長し、乗ることができる。あとは海流に押し戻されないように、右のイラストに示したルートのとおりに進んでいけばいい。



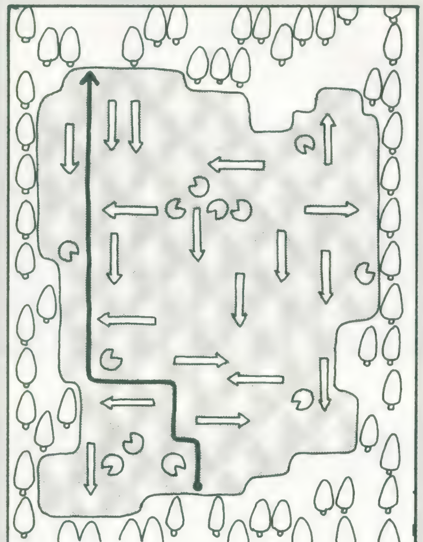

→"蓮舟の種"を使う場所。ムクムクと芽が育ち、あっという間に乗り物に変身。蓮舟にのり、✚ボタンの上下左右で操作できる




←岸に着いたら木々の上を回り込んで右側へ。光り輝く"光のつゆ草"にありつける。つゆ草の前に立ち"ねんば"を使って入手

## ハスの池全図

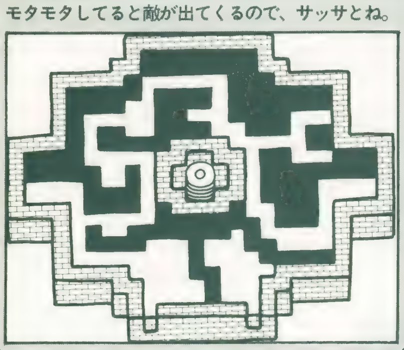
幾とおりかの道はあるけど、下に示したルートが一番手っ取り早い。舟に乗ってから上２・左２・上３・左３と曲がったら、あとは岸に着くまで上に進むだけ。



### ◆コマ要塞 目標ＬＶ14

## お先まっくらダンジョン!!

間違った道を進もうとしても、行き止まりなだけで下の階に落ちることはないので安心してくれ。ただ、モタモタしてると敵が出てくるので、サッサとね。

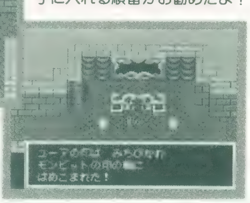


# ▶手探りで道を探そう

部屋一面が真っ暗闇に包まれていて、視界がきかない。特に、床を照らすアイテムはないので、手探りで正ルートを探り当てよう。進み方は左のイラストを参考にしておくれ。左の階段が邪王エローの間にたどり着け、右を上がればアイテムにありつける。道をふさぐ"一角ねずみ"は弱っちいぞ！



←暗やみの間を抜け、邪王エローの前にやってきた。先に、右の階段を上がって"龍のキバ"を手に入れる順番がお勧めだよ！



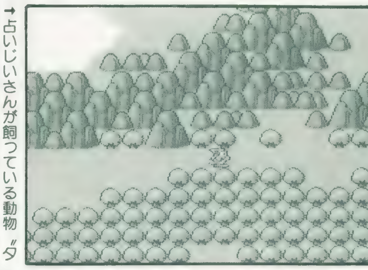
→戦闘中"龍のキバ"を使えば一時的に主人公の攻撃力が上がる。見事エローを倒せば、ひとつめのモンビットの印が手に入るぞ

### ハスの池

●池のほとりで"蓮舟の種"を使うと、舟が出現。舟に乗って向こう岸に渡り、"光のつゆ草"を入手。

### カバチの村

●占いじいさんの家で、"タップ"という動物に乗り、邪王エローが住んでいるコマ要塞へと向かう。



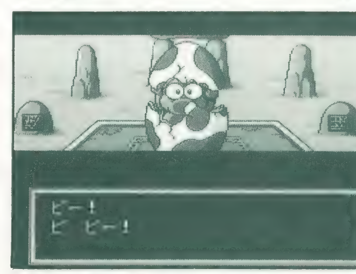
→占いじいさんが飼っている動物"タップ"。背中に乗れば、邪王エローのコマ要塞までビューと連れてってくれる

### コマ要塞

●"光のつゆ草"を使って邪王エローと戦う。
●邪王エローを倒すと"ユーアの印"を入手できる。

### モンビット族の遺跡

●祭壇で"モンビットの印"を使う。"ドラゴンの卵"が割れて、中からベビードラゴンが誕生する。




←やった!! ついに生まれたベビードラゴンちゃん!! ピーピー鳴いてとってもかわいい。ミルクが大好物なのだ

### 地下道

●扉には鍵がかかっているが、ベビードラゴンを連れていけば開けることができる。長い地下道を通りぬけると、そこは第２大陸・カリアランドだ。



→下がユーアランド大陸。上に見えるのが目指す大陸カリアランドだぞ。２つの大陸は地下道でつながっている

## 新大陸カリアランドへ

緑にかこまれた大陸、カリアランド。しかし邪王レッダによって緑は焼きつくされてしまった。邪王レッダを倒して再び平和を取りもどせっ!!

## 困ったときは送る！

ゲームの遊び方は十人十色、それなら悩みも人それぞれ。ってことは、世の中、質問だらけだね。"ネタ"を拾った人は交番へ、ではなく「テク道場」まで届けてくんろ。

※おハガキのあて先※
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER！」
「SUPER！テク道場」係





# 中古ソフト情報局

スーパーファミコン
ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

## 人気ソフトの価格相場がスグわかる!!

中古市場は慌ただしい。夏は終わりかけているというのに、まだ熱気ムンムン。大物・小物・珍ソフト、情報に交友と遊び心があふれてます。しかし今、ゲーム業界は変わろうとしています。公正取引や著作権侵害の対象に成りつつあるのです。

★中古ソフトトピックス
★新作ソフトの動向を探る!
★『FFIV』/レンタル業開始!?
★お得なソフト箱ディスクライター
★今だからこそ古き良きソフト

## ●スーパーファミコン

| | タイトル | メーカー | 定価 | 中古価格相場 買うとき | 前比買 | 売るとき | 前比売 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あ | アクトレイザー | エニックス | 8000 | 2500 | — | 500 | — | 辛口ACGファンは迷わず買い |
| | ウルトラマン | バンダイ | 7800 | 2700 | ▼2000 | 2000 | 0 | 買いどき。在庫はかなり多い |
| | F-ZERO | 任天堂 | 7000 | 4000 | ▼1200 | 3000 | △500 | 発売日が早かったわりには高価 |
| | エリア88 | カプコン | 8500 | 5500 | — | 4000 | — | 原作ファンもSTGファンも買い |
| か | ガデュリン | セタ | 8800 | 4000 | ▼2100 | 3000 | △200 | 人気続く。4000円台は少々割高 |
| | がんばれゴエモン　～ゆき姫救出絵巻～ | コナミ | 8800 | 5000 | — | 4000 | — | やや割高。4000円台に入ったら買 |
| | 機動戦士ガンダム F91 フォーミュラー戦記0122 | バンダイ | 9500 | 4500 | — | 3500 | — | ガンダムマニア以外はイラナイ |
| | グラディウスIII | コナミ | 7800 | 4000 | ▼1000 | 2500 | △300 | 定価のわりに低値引だが買い |
| さ | シムシティー | 任天堂 | 8000 | 4500 | ▼1500 | 3500 | △500 | そろそろ在庫に余裕がでてきた |
| | スーパーR-TYPE | アイレム | 8500 | 5000 | — | 4200 | — | 横スクロールSTGが好きなら買 |
| | スーパーウルトラベースボール | カルチャーブレーン | 8800 | 4500 | — | 3800 | — | 超人ウルトラファンは買っても良 |
| | スーパーマリオワールド | 任天堂 | 8000 | 3500 | — | 2800 | — | 3000円台なら充分買って損なし |
| た | ダライアス　ツイン | タイトー | 8500 | 3500 | ▼1800 | 2500 | △400 | ダライアスファン以外も買い |
| | ドラッケン | ケムコ | 8500 | 2000 | ▼2700 | 1500 | ▼500 | この価格なら充分買って損なし |
| は | パイロットウイングス | 任天堂 | 8000 | 3500 | ▼1300 | 2800 | △900 | シミュレーターファン以外も買い |
| | バトルドッジボール | バンプレスト | 9600 | 4500 | — | 3500 | — | 熱血ドッジボール部ファンは買い |
| | 遥かなるオーガスタ | Ｔ＆Ｅソフト | 9800 | 3500 | ▼2500 | 2800 | △100 | ゴルフをシミュレートしたい人へ |
| | ファイナルファイト | カプコン | 8500 | 3500 | ▼2000 | 2800 | △400 | ACGファンは買い。在庫豊富 |
| | ファイナルファンタジーIV | スクウェア | 8800 | 6500 | — | 4500 | — | 在庫、超品薄状態。高価買取あり |
| わ | ワンダラーズ　フロム　イース | トンキンハウス | 8800 | 4200 | ▼2400 | 3500 | △200 | ROMユーザーはPC版を買い |

## ●ファミコン

| | タイトル | メーカー | 定価 | 中古価格相場 買うとき | 前比買 | 売るとき | 前比売 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あ | 悪魔城スペシャル　ぼくドラキュラくん | コナミ | 5800 | 2700 | ▼ 400 | 2000 | △700 | 辛口アクションファンにおすすめ |
| | アドベンチャーズ　オブ　ロロ2 | HAL研究所 | 5900 | 2700 | ▼ 500 | 2000 | △500 | 固定画面のPZGファンは買い |
| | 囲碁指南'91 | ヘクト | 6800 | 3200 | — | 2500 | — | 囲碁初心者、覚えたい人は買い |
| | 維新の嵐 | 光栄 | 11800 | 3200 | ▼2400 | 2500 | △500 | 信長型以外のSLGをしたい人へ |
| | いただきストリート　私のお店によってって | アスキー | 6800 | 3300 | ▼1600 | 2600 | △300 | 多人数で遊べるプレイヤーは買い |
| | 井出洋介名人の実戦麻雀II | カプコン | 8500 | 4200 | ▼1700 | 3500 | △500 | シリーズファン以外は見送ろう |
| | AD＆Dプールオブレイディアンス | ポニーキャニオン | 9800 | 3200 | ▼2700 | 2500 | 0 | この価格ならプレイする価値あり |
| | エジプト | ヒューマン | 3800 | 2200 | ▼ 700 | 1500 | 0 | PZGファンは買い。他は見送り |
| | SDガンダム外伝　ナイトガンダム物語 | バンダイ | 6800 | 2300 | ▼ 500 | 1600 | △300 | グングン安くなる。買って損なし |
| | おぼっちゃまくん | テクモ | 6500 | 3100 | ▼1000 | 2400 | △700 | この価格なら『いたスト』が買い |
| か | キャッ党忍伝てやんでえ | テクモ | 6500 | 3200 | — | 2500 | — | ACGゲーム好きにはおすすめ |

## 中古ソフトトピックス

### 買いより売りに注目したいソフトあり

年に数回やってくる業界の大イベント。今回の『ＦＦIV』発売が、まさにそのひとつ。しかし混乱は少なく、全体的にアッサリしていました。まるで、ＳＦＣの発売日のような静けさ。中には待ってましたとばかりに、ＳＦＣ本体と一緒に買って行くお客さんもいるとか。「うちでは、定価でお分けしていたのですが、初日50本完売でした」(東京都・TVゲーム専門店)。高くても良いものは欲しいという表れです。さらに、「発売日はわりと静かだったのですが、後日以降『次の入荷はいつになりますか?』との電話が鳴りっぱなしですよ」との声も聞けました。

ところで、長期休暇後は売りどき期間。中でも『ＦＦIV』ならユーザーからのアオリもあり、かなり高価な下取りをしてもらえます。もういらない、という人は早速、中古屋へ走りましょう。






●中古価格相場の"前比"とは、前回９月号で調査した時点('91年７月上旬)での相場価格との差を示しています。上昇したものは△、下降したものは▼です。
前回のデータのないソフトは—になっています。

| | タイトル | メーカー | 定価 | 中古価格相場 | | | | コメント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 買うとき | 前比買 | 売るとき | 前比売 | |
| か | ぎゅわんぶらあ自己中心派 2 | アスミック | 6500 | 3200 | ▼1300 | 2500 | △ 600 | 買いどき。ただし、在庫は少ない |
| | くにお君の時代劇だよ全員集合! | テクノスジャパン | 6500 | 3500 | — | 2800 | — | スポーツシリーズファンは待ち |
| | けろけろけろっぴの大冒険 | キャラクターソフト | 3980 | 2000 | ▼ 700 | 1200 | ▼ 100 | PZGファンはプレイして損なし |
| | ココロン | シュールドウェーブタケル | 6500 | 2500 | ▼1400 | 1800 | △ 100 | ACG嫌いな人にもおすすめ。買い |
| さ | 三國志II | 光栄 | 14800 | 7500 | ▼ 500 | 5000 | △1800 | これ以上の値下がりは無理かも |
| | シャドウブレイン | ポニーキャニオン | 9800 | 3500 | ▼2000 | 2800 | △ 900 | 3Dダンジョンが好きなら買い |
| | じゅうべえくえすと | ナムコ | 7800 | 3000 | ▼1400 | 2400 | △ 800 | そろそろ落着く頃。2000円から |
| | JuJu伝説 | タイトー | 6800 | 2500 | — | 1800 | — | 色ものACG。好きな人は買い |
| | スーパーマリオブラザーズ | 任天堂 | 4900 | 1800 | △ 100 | 1000 | △ 500 | 今も十分遊べる。未経験者は買い |
| | スーパーマリオブラザーズ 3 | 任天堂 | 6500 | 3000 | ▼1100 | 2000 | △ 200 | アクションゲーマーは要プレイ |
| | すごろクエスト | テクノスジャパン | 6500 | 3200 | ▼1400 | 2500 | △ 200 | 『いたスト』を買ったほうがお得 |
| た | ダークロード | データイースト | 6800 | 3200 | ▼1500 | 2500 | △ 200 | 品切れ店続出。見つけたら、即買い |
| | ダイ・ハード | パック・イン・ビデオ | 6500 | 2500 | — | 1800 | — | これ値引きだが、おすすめしない |
| | 大航海時代 | 光栄 | 11800 | 6500 | ▼1700 | 5000 | △1600 | この辺りが限界かも。売りもよし |
| | タイトーバスケットボール | タイトー | 5900 | 3200 | ▼1100 | 2500 | △ 500 | 半値まで様子見ろ。ファンは買い |
| | タイムツイスト(前編) | 任天堂 | 2600 | 1000 | — | 300 | — | 久々ディスクの登場。AVG |
| | タイムツイスト(後編) | 任天堂 | 2600 | 1000 | — | 300 | — | 前後、同時発売。書き換えもあり |
| | 高橋名人の冒険島 2 | ハドソン | 5800 | 2500 | ▼1200 | 1800 | — | さらに値下がり。1なら1680円目安 |
| | ダブルドラゴンIII | テクノスジャパン | 6200 | 3500 | ▼ 900 | 2800 | △ 600 | ファン以外にはおすすめしない |
| | つっぱりウォーズ | サミー工業 | 6800 | 2300 | ▼2200 | 1600 | ▼ 300 | ACGフリークなら買うのもよし |
| | テクモボウル | テクモ | 6900 | 3200 | ▼1300 | 2500 | △ 400 | 価格はかなり安くなったが在庫難 |
| | テクモワールドカップサッカー | テクモ | 5800 | 3200 | ▼1000 | 2500 | △ 300 | テクモスポーツファン以外は買い |
| | デジタルデビル物語　女神転生II | ナムコ | 7800 | 3200 | ▼1300 | 2500 | △ 300 | 3000円台なら買い。再販された |
| | 天地を喰らうII～諸葛孔明伝～ | カプコン | 8500 | 4200 | ▼1600 | 3500 | △ 900 | シリーズファンは買い。他は待ち |
| | ドクターマリオ | 任天堂 | 4900 | 2700 | ▼1000 | 2000 | — | 相変らず品物不足。こまめに探せ |
| | ドラゴンクエストIII　そして伝説へ… | エニックス | 5900 | 2000 | △ 600 | 1000 | △ 700 | 3部作の源。必ず遊んでおこう |
| | ドラゴンクエストIV　導かれし者たち | エニックス | 8500 | 2000 | ▼ 100 | 1000 | △ 300 | Vに関係あるかも。要プレイ |
| な | ナムコット麻雀III | ナムコ | 4900 | 3000 | ▼ 900 | 2300 | △ 300 | 初心者雀士におすすめ。上級者にも |
| | 忍者龍剣伝III　黄泉の方舟 | テクモ | 6200 | 3300 | ▼1100 | 2600 | △ 500 | ACG、シリーズファンは買い |
| | 熱血高校ドッジボール部　サッカー編 | テクノスジャパン | 5900 | 3000 | ▼1100 | 2200 | △ 300 | 飽きた人は売りに出すのもいい |
| | 信長の野望・戦国群雄伝 | 光栄 | 11800 | 5500 | ▼1700 | 4200 | △1000 | 激安、半値。ファンは迷わず買い |
| は | パズニック | アイ・ジー・エス | 4900 | 1800 | — | 1000 | — | 定価が安く値引率も良い。買い |
| | パチ夫くん 3　帰ってきたパチ夫くん | ココナッツジャパン | 7980 | 3200 | ▼1800 | 2500 | △ 100 | 品物の集まりが悪い。あれば買い |
| | パチンコ大作戦 1 | ココナッツジャパン | 5900 | 1800 | — | 1000 | — | いきなり低価格。パチンコ好きへ |
| | 飛龍の拳スペシャルファイティングウォーズ | カルチャーブレーン | 6300 | 2200 | ▼2200 | 1500 | ▼ 800 | 格闘技ACGが好きなら買い |
| | ファイナルファンタジー | スクウェア | 5900 | 2200 | ▼ 800 | 1500 | △ 100 | 今注目のソフト。～3480円が目安 |
| | ファイナルファンタジーIII | スクウェア | 8400 | 2000 | ▼ 800 | 1000 | △ 300 | IVにあおられて売れ出している |
| | ファミコン・トップマネジメント | 光栄 | 9800 | 3500 | ▼2000 | 2800 | △ 500 | 店によってはここまで値下がる |
| | ファミスタ'91 | ナムコ | 4900 | 2800 | ▼1000 | 2000 | △ 200 | PC版と比べ、好みのほうを買え |
| | ファミリーサーキット | ナムコ | 3900 | 2300 | ▼ 500 | 1600 | △ 100 | '91が控えていても、値下がらない |
| | ファミリーサーキット'91 | ナムコ | 7800 | 4500 | — | 3500 | — | 前作をやりこんだ人は絶対買い |
| | ファミリーブロック | アテナ | 5500 | 1700 | ▼1500 | 1000 | ▼ 300 | ブロック崩しが好きな人は買い |
| | ベースボールファイター | バップ | 7800 | 2800 | — | 2000 | — | よほどの野球好き以外はいらない |
| | ボンバーマンII | ハドソン | 5800 | 3200 | ▼1100 | 2500 | △ 200 | 他ハード版を持ってない人は買い |
| ま | 麻雀倶楽部　永田町 | ヘクト | 9700 | 3700 | ▼2300 | 3000 | △ 500 | 麻雀好きなら買い。他の人はパス |
| | マイトアンドマジック | 学研 | 8500 | 3200 | ▼1800 | 2500 | △ 200 | 上級者向け3D RPG。買いどき |
| | まじかる★タルるートくん　ファンタスティックワールド | バンダイ | 5800 | 3200 | ▼1200 | 2500 | — | 3000円台でファンなら買ってよし |
| | マジックダーツ | セタ | 7700 | 3300 | ▼1200 | 2600 | △ 600 | やや割高感。3000円切れば買い |
| | メタルマックス | データイースト | 7800 | 3200 | ▼1800 | 2500 | △ 200 | 品薄続き、売値上昇。今は売りどき |
| や | 役満天国 | 任天堂 | 6500 | 3500 | ▼1200 | 2800 | △ 300 | 約半値。麻雀を持っていない人へ |
| | 夢ペンギン物語 | コナミ | 5800 | 3000 | ▼1100 | 2200 | △ 100 | 異色ACG。女の子におすすめ |
| ら | ラグランジュポイント | コナミ | 8500 | 3800 | ▼1800 | 3000 | △ 500 | かなりお買い得。見つけたら買え |
| | ランペルール | 光栄 | 11800 | 4500 | ▼2600 | 3500 | △ 200 | ファンは迷わず買い。他はいらない |
| | リトルマーメイド | カプコン | 5800 | 2500 | — | 1800 | — | カプコンACGファンは買い |
| | ロックマン | カプコン | 5300 | 2700 | ▼1200 | 2000 | △ 200 | ACGゲーマーはプレイするべき |
| わ | ワギャンランド 2 | ナムコ | 5800 | 3000 | ▼1100 | 2200 | △ 400 | ワギャンファンは買い。売りも良 |

# 新作ソフトの動向を探る!!

## 久々ディスクの登場と待望第2弾

『ファミリーサーキット'91』と『タイムツイスト・前編、後編』に、予想どおり人気が集中。前作に比べ大幅に価格UPした『ファミサー'91』ですが、F-1人気にあおられたせいか新たなファンをつかんで売上げ上昇中。4000円台後半が買値です。そして『タイムツイスト』。任天堂AVGの底力と低価格、前後編同時発売が勝因でしょう。ディスクカードが余っている人は書き換えれば、さらに安く購入できます。

### ●ファミリーサーキット'91 (FC定価7800円)

| 協力店 | 買うとき | 売るとき |
|---|---|---|
| A店・東京 | ¥4600 | ¥2300 |
| B店・東京 | ¥5460 | ¥2730 |
| C店・大阪 | ¥4500 | ¥3500 |
| D店・大阪 | ¥4700 | ¥2300 |

## マリオを超える動きを見せるか

セガの、そしてMDのマスコットキャラクターになれるか？　と期待を一身に背負わされた『ヘッジホッグ』。8月上旬現在では、まずまずの動きを見せています。6000円という価格設定も正解だったよう。早くも続編への要望が高まっています。

ところで、同じ時期に発売された大物ソフト『FFIV』。こちらの動きからも目が離せません。8月上旬現在、需要と供給の釣合がとれていない状態。一部では、ある程度の在庫数が揃うまで販売しないというお店もあります。お馴染みとなった"抱き合わせ商法"を行うお店もチラホラ。今、手に入れようと思ったら、定価は覚悟しましょう。

### ●ソニック・ザ・ヘッジホッグ (MD定価6000円)

| 協力店 | 買うとき | 売るとき |
|---|---|---|
| A店・東京 | ¥4200 | ¥2100 |
| B店・東京 | ¥3360 | ¥1730 |
| C店・大阪 | ¥3200 | ¥2500 |
| D店・大阪 | ¥3600 | ¥2000 |

●これら価格相場は、大阪府・おさるの館の8月上旬現在の売値・買値です。なお、編集部ではソフト売買の仲介はいたしませんので、あらかじめ御了承ください。

# ●PCエンジン

| | タイトル | メーカー | 定価 | 中古価格相場 買うとき | 前比買 | 売るとき | 前比売 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あ | アウトラン | NECアベニュー | 7200 | 3000 | ▼1300 | 2300 | △ 500 | 9日発売のMD版をおすすめする |
| | イースIII ワンダラーズフロムイース(CD-ROM) | ハドソン | 7200 | 2500 | ▼2100 | 1800 | ▼ 100 | 今なら1980円で手に入れられる |
| | 1943改 | ナグザット | 7200 | 3200 | ▼1700 | 2500 | △ 500 | STGファンは買い。売りもよし |
| | F1サーカス'91 | ニチブツ | 6900 | 4000 | — | 3200 | — | 人気高く、低値引。前作がない人へ |
| | エルディス(CD-ROM) | メサイヤ | 6500 | 2200 | ▼2000 | 1500 | ▼ 400 | 2000円台で買える。新品も2980円 |
| | おぼっちゃまくん | ナムコ | 6800 | 3200 | ▼1100 | 2400 | △ 700 | おぼっちゃまくんファンは買い |
| | オルディネス(SG専用) | ハドソン | 9800 | 3000 | ▼ 200 | 1500 | 0 | SGユーザーならもちろん買い |
| か | 改造町人シュビビンマン2・新たなる敵 | メサイヤ | 6600 | 3300 | ▼1400 | 2600 | △ 700 | ちょうど半値。前作のファンへ |
| | ガダッシュ | タイトー | 6600 | 3200 | ▼1300 | 2500 | △ 500 | 再販後も売行き上々。買ってよし |
| | クイズまるごとTHEワールド(CD-ROM) | アトラス | 6200 | 3000 | ▼ 900 | 2200 | △ 500 | 未だに人気高い。クイズファンへ |
| | コブラII　伝説の男 | ハドソン | 6500 | 3400 | ▼1000 | 2700 | △ 600 | 原作ファン以外は、特にいらない |
| | コラムス | 日本テレネット | 6400 | 2700 | ▼1500 | 2000 | △ 300 | GTで遊びたい人以外はMD版を |
| さ | サイバーナイト | トンキンハウス | 6800 | 3500 | ▼1100 | 2800 | △ 700 | SFタイプRPGが好きなら買い |
| | 三国志　英傑天下に臨む(CD-ROM) | ナグザット | 8800 | 3200 | ▼ 800 | 3300 | △1100 | SLGファン以外にも、おすすめ |
| | シャーロック・ホームズの探偵講座(CD-ROM) | ビクター音楽産業 | 7200 | 3400 | ▼1300 | 2700 | △ 500 | 推理小説が好きな人は買ってよし |
| | ジャッキーチェン | ハドソン | 6500 | 3200 | ▼ 300 | 2500 | △ 500 | ACG好きなら買ってもいい頃 |
| | スーパー桃太郎電鉄 | ハドソン | 5800 | 3800 | ▼1000 | 3000 | △ 400 | あるときに買え。品薄状態が続く |
| | スプラッシュレイク(CD-ROM) | NECアベニュー | 5800 | 2400 | ▼1300 | 1700 | 0 | 安価。PZG＆ACGファンへ |
| | 精霊戦士スプリガン(CD-ROM) | ナグザット | 6500 | 3000 | — | 2000 | — | コンパイルSTGファンは買い |
| | ゼロヨンチャンプ | メディアリング | 6900 | 3700 | ▼ 500 | 300 | ▼1800 | やや割高。3000円切るまで待ちか |
| た | 大旋風カスタム(CD-ROM) | NECアベニュー | 6800 | 2500 | — | 2000 | — | ROM ユーザーはカードよりCD |
| | 大魔界村(SG専用) | NECアベニュー | 10800 | 2000 | ▼1100 | 1200 | 0 | SGユーザーは買わなきゃソン |
| | ダウンロード2(CD-ROM) | NECアベニュー | 6800 | 2800 | ▼ 900 | 2200 | △ 700 | 前作のファン以外におすすめ |
| | ダライアスプラス(SG対応) | NECアベニュー | 9800 | 2200 | ▼1000 | 1500 | △ 200 | ROMを持ってないユーザーへ |
| | デッドムーン | T．S．S． | 7400 | 3200 | ▼ 100 | 2500 | △1200 | 最低1980円で手に入れられる |
| | TVスポーツフットボール | ビクター音楽産業 | 6700 | 4000 | ▼ 900 | 3000 | △ 900 | 平均買値高いスポーツもの。待ち |
| | トリッキー | アイ・ジー・エス | 6700 | 2500 | — | 1800 | — | 完全思考型PZG。好きな人へ |
| は | バスティール(CD-ROM) | ヒューマン | 6500 | 2500 | ▼1600 | 1800 | △ 100 | BGMのためだけに買ってもいい |
| | パチオ君　幻の伝説(CD-ROM) | ココナッツジャパン | 12800 | 3000 | ▼5100 | 2000 | ▼1300 | 大特価。在庫数がかなり少ない |
| | ハットリス | マイクロキャビン | 5800 | 2500 | ▼1200 | 1800 | ▼ 100 | 他ハードで持っていなければ買い |
| | パラソルスター | タイトー | 6600 | 3300 | ▼1200 | 2600 | △ 700 | ちょうど半値。ACG好きは買い |
| | パワーイレブン | ハドソン | 5800 | 3500 | ▼1000 | 2800 | △ 400 | 一連のパワーシリーズファンは買い |
| | PC原人2 | ハドソン | 5800 | 2700 | — | 2000 | — | 前作ゆずりのACG。ファンは買い |
| | ファイナルソルジャー | ハドソン | 6500 | 3500 | — | 2800 | — | キャラバン関係なしに遊べる人へ |
| | ファイナルマッチテニス | ヒューマン | 5700 | 3000 | ▼1200 | 2200 | △ 300 | まだ、そこそこ高く売れる。待ち |
| | ファイヤープロレスリング | ヒューマン | 6300 | 3500 | ▼1000 | 2500 | △ 200 | 所かわれば安くなる。ファンは買い |
| | フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90 | ヒューマン | 5500 | 3200 | ▼1300 | 2500 | △ 100 | 他にプロレスソフトがなければ買い |
| | プロ野球ワールドスタジアム'91 | ナムコ | 5800 | 3500 | ▼ 900 | 2700 | △ 700 | 3480円〜が狙い目。売値が上昇 |
| | ヘルファイアーS(CD-ROM) | NECアベニュー | 6800 | 2800 | ▼1600 | 2000 | ▼ 100 | MD所有者にはMD版をおすすめ |
| | ポピュラス | ハドソン | 7800 | 3300 | ▼1700 | 2600 | △ 600 | ROMユーザーはプロミスト待ち |
| | ボンバーマン | ハドソン | 5300 | 3500 | ▼ 800 | 2800 | △ 600 | 5人プレイを味わいたい人は買い |
| | ポンピングワールド(CD-ROM) | ハドソン | 4500 | 1700 | ▼1300 | 1000 | ▼ 500 | まもなく980円ソフト。今でも買い |
| ま | 麻雀学園　東間宗四郎登場 | フェイス | 7980 | 4000 | ▼3300 | 3000 | ▼1300 | 超希少価値ソフト。見つけたら買い |
| | 魔笛伝説　アストラリウス(CD-ROM) | アイ・ジー・エス | 6300 | 2700 | ▼1300 | 2000 | △ 100 | RPGに変化を求める人は買い |
| | 魔晶伝紀ラ・ヴァルー(CD-ROM) | 工画堂スタジオ | 7200 | 2700 | ▼1900 | 2000 | ▼ 100 | 難易度高めのRPGに挑戦。買い |
| | マスター・オブ・モンスターズ(CD-ROM) | マイクロキャビン | 6500 | 2700 | ▼1500 | 2000 | △ 200 | モンスター版大戦略がしたい人へ |
| | マンホール(CD-ROM) | サン電子 | 6500 | 2700 | ▼1500 | 2000 | △ 100 | 品切れ状態続く。見つけたら買い |
| | メタルストーカー | フェイス | 6980 | 3000 | — | 2200 | — | 硬派STGをプレイしたい人へ |
| | モトローダーII | メサイヤ | 6500 | 3200 | ▼1400 | 2500 | △ 300 | レースSTGを楽しみたい人へ |
| ら | ラストハルマゲドン(CD-ROM) | ブレイングレイ | 7500 | 2700 | ▼1500 | 2000 | △ 100 | 上級者向けRPG。買って損なし |
| | レーシング魂 | アイレム | 7000 | 3700 | — | 3000 | — | 半値近くだが買いより売りに注目 |
| | レジェンド　オブ　ヒーロー　トンマ | アイレム | 7000 | 3000 | ▼1600 | 2400 | △ 700 | 業務用、ACGファンなら買い |
| | ロードスピリッツ(CD-ROM) | パック・イン・ビデオ | 7200 | 2700 | ▼1900 | 2000 | △ 200 | レースファン以外特にいらない |
| わ | ワルキューレの伝説 | ナムコ | 6800 | 3000 | ▼ 800 | 2200 | △ 500 | 箱・説ナシなら400円で購入可能 |

## 週に一度『FFIV』デーがやって来る

### SFC商戦と同じ傾向にある『FFIV』

いつ・どこの店で・何本入荷するの？　とくれば『ＦＦⅣ』。答えから先に言ってしまえば、週に１回、平均10本揃うという状況。『ＦＦⅣ』の販売戦略というのは実に、ＳＦＣの商法に似ています。"初期ロットを少なく見積もり、その後を小出ししていく"方法。生産体制の問題が理由のようですが、一部の問屋やユーザーの間では品薄に対する不満の声があるのも確かです。




## CD・ビデオ・ゲームなんでも貸します!?

### 著作権は大丈夫？ゲームのレンタル

日本ブロックバスター（横浜市）が、家庭用ＴＶゲームソフトのレンタルを始めようと、現在、準備段階に入っています。これに対し、中古ソフト屋は「うちの店では、お客さんの希望があれば数分のテストプレイを許可しています。遊んでもらい、気に入れば改めて買っていただくのです。実質、短時間"貸して"いるのと同じなのですが、お金をもらうためではありません。つまりレンタル業とは根本的に考え方が違うのです」（大阪府）と建設的な意見。

一方、「著作権侵害」と強く反対するのがメーカーサイド。出荷本数が減り、レンタルでまかなわれてしまうのを恐れるためと見受けられます。

年々ソフトの定価が上がる中、少しでも安くゲームを楽しみたいと思うのが実情。消費者利益から見てレンタルへの要望はかなり大きいと思われます。



コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ＡＣＧ・アクションゲーム／ＡＶＧ・アドベンチャーゲーム／ＰＺＧ・パズルゲーム／ＲＰＧ・ロールプレイングゲーム／ＳＬＧ・シミュレーションゲーム／ＳＴＧ・シューティングゲーム

## ●ゲームボーイ

| | タイトル | メーカー | 定価 | 中古価格相場<br>買うとき | 前比買 | 売るとき | 前比売 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あ | 一発逆転！DX馬券王 | アスミック | 5900 | 2200 | ▼1400 | 1500 | ▼200 | 競馬に勝ちたい人以外はいらない |
| | SDガンダム GARVSオペレーションガンダム | バンダイ | 3500 | 2200 | ▼ 100 | 500 | ▼400 | ガンダムファン以外はいらない |
| | 鬼ケ島パチンコ店 | ココナッツジャパン | 3500 | 1500 | ▼ 900 | 1000 | △100 | パチンコ屋に持込んでプレイ可能 |
| か | 元祖!!ヤンチャ丸 | アイレム | 3600 | 1500 | ― | 1000 | ― | コミカル時代活劇。ACGファンへ |
| | ゲームボーイウォーズ | 任天堂 | 3500 | 1500 | ▼1200 | 1000 | ▼400 | GBのSLGで遊びたい人は買い |
| | 恋は駆け引き | ポニーキャニオン | 3090 | 1300 | ― | 800 | ― | 初回から安価。PZG好きは買い |
| さ | Sa･GaII 秘宝伝説 | スクウェア | 4800 | 1500 | ▼1100 | 300 | ▼400 | スクウェアRPGのファンは買い |
| | サッカー | トンキンハウス | 3500 | 1700 | ▼ 800 | 1200 | 0 | ハデなキック技が使えるサッカー |
| | サンリオカーニバル | キャラクターソフト | 3296 | 1500 | ▼1000 | 800 | ▼400 | ファミコン版を買ったほうがお徳 |
| | 紫禁城 | 東映動画 | 3500 | 1500 | ― | 1000 | ― | MDまたはGG版をおすすめする |
| | ジャングルウォーズ | ポニーキャニオン | 4800 | 2700 | ▼1100 | 2000 | △100 | 初心者向けRPG。やや割高感 |
| | 聖剣伝説ーF.F外伝ー | スクウェア | 4800 | 3000 | ▼ 800 | 2300 | △400 | ゼルダ型ACGファンは絶対買い |
| | ソロモンズ倶楽部 | テクモ | 3300 | 1500 | ▼ 500 | 800 | 0 | かなり安価。好みでFCかGB版 |
| た | ドクターマリオ | 任天堂 | 2600 | 1500 | ▼ 500 | 1000 | △200 | 現状維持。買って損はないが品薄 |
| | ドラキュラ伝説II | コナミ | 3800 | 2000 | ― | 1400 | ― | 『I』より遊びやすい。ファンへ |
| な | 熱血高校サッカー部 ワールドカップ編 | テクノスジャパン | 3500 | 1700 | ▼ 800 | 1200 | △100 | くにおサッカーファン以外は待ち |
| は | ハットリス | ビー･ピー･エス | 3500 | 1300 | ― | 800 | ― | 安いGB版かキレイなPC版か |
| | バトルギウス | アイ･ジー･エス | 3900 | 1700 | ― | 1200 | ― | 縦スクロールSTG。好きな人へ |
| | バニシングレーサー | ジャレコ | 3500 | 1700 | ― | 1200 | ― | 車が主人公の変ったACG。待ち |
| | パロディウスだ！ | コナミ | 3800 | 2000 | ▼ 700 | 1500 | △300 | STGファンは絶対買い。良質 |
| | ファミリージョッキー | ナムコ | 3500 | 2000 | ▼ 600 | 1400 | △200 | PC版に備えてお金を貯めよう |
| | ボンバーボーイ | ハドソン | 3500 | 1500 | ▼1000 | 1000 | 0 | ハードに合わせてボンバーを選べ |
| ら | ラッキーモンキー | ナツメ | 3090 | 1500 | ▼ 700 | 1000 | △100 | 主人公のアクションが秀逸。買い |
| | ロックマンワールド | カプコン | 3500 | 2100 | ― | 1600 | ― | GBでもロックマンしたい人へ |
| わ | ワールドアイスホッケー | アテナ | 3500 | 1500 | ▼ 900 | 1000 | △100 | FC版ディスクゲームも捨て難い |

## ディスクライターはお得なソフト箱

### キミのディスクシステムに喝っ!

「ディスクカードが1枚あれば、500円出すだけでいろんなゲームに書き換えられる」。このようなキャッチコピーで、'86年から設置されていった『ディスクライター』。当初、画期的だったのに、今ではハッキリいって低迷。そんな矢先に、息を吹きこんだイベントがあります。ナムコ、ハドソンといったディスクシステム未参入の大手ソフトメーカーが、すでに発売済みソフトを書き換え専用として、売り出したのです。これにより、ラインナップが一気に充実。ディスクの名作『ゼルダの伝説』『メトロイド』『夢工場ドキドキパニック』『悪魔城ドラキュラ』などに加え、『ゼビウス』『ギャラガ』『ボンバーマン』『ツインビー』らが、追加。中古ソフトとしても1480〜1980円はするのに対し、書き換えならたったの500円で手に入れられるのです。見逃せませんね。

## ●メガドライブ

| | タイトル | メーカー | 定価 | 中古価格相場<br>買うとき | 前比買 | 売るとき | 前比売 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あ | アイラブ･ミッキーマウス不思議のお城大冒険 | セガ | 4800 | 2800 | ▼ 900 | 2100 | △100 | ミッキーマウスは置物にどうぞ |
| | アドバンスド大戦略〜ドイツ電撃作戦〜 | セガ | 8700 | 4800 | ▼1700 | 4000 | △700 | SLGファンは買い。初心者も良 |
| | エアロ ブラスターズ | KANEKO | 6000 | 3200 | ▼ 900 | 2500 | △600 | ロードは長いがPC版より良質 |
| | エイリアンストーム | セガ | 6000 | 3200 | ▼1200 | 2500 | △400 | ふたりで遊ぶなら買ってもいい |
| か | 片山まさゆきの麻雀道場 | ゲームアーツ | 6800 | 2700 | ▼1900 | 2000 | ▼200 | 片山＆麻雀ファンは絶対買い |
| | 球界道中記 | ナムコ | 6000 | 3200 | ― | 2500 | ― | MDでファミスタしたい人は買い |
| | コラムス | セガ | 5500 | 2900 | ▼ 900 | 2200 | △300 | 現在、メガモデムでもプレイ可能 |
| さ | サンダーフォースIII | テクノソフト | 6800 | 2900 | ▼ 900 | 2200 | △500 | STGファンなら持っておきたい |
| | サンダーフォックス | タイトー | 8500 | 2500 | ― | 1800 | ― | 横スクロールタイプのアクション |
| | 紫禁城 | サン電子 | 6500 | 2800 | ▼1500 | 2100 | △200 | 倉庫番好きにはたまらないPZG |
| | シャイニング＆ザ･ダクネス | セガ | 8700 | 3200 | ▼2300 | 2500 | △300 | そろそろ品物だぶつき始め。買い |
| | JOE MONTANA FOOTBALL | セガ | 6000 | 3800 | ▼1000 | 2500 | △200 | 品薄状態続く。値崩れは望めず |
| | スーパーモナコGP | セガ | 6000 | 3000 | ▼ 900 | 2300 | △500 | コンスタントに売れる。あれば買い |
| | ストリートスマート | トレコ | 6800 | 2500 | ― | 1800 | ― | ストリートファイター型ACG |
| | ゼロウイング | 東亜プラン | 8000 | 3200 | ▼2000 | 2500 | △100 | 買い。異色東亜プランSTG |
| | ソニック･ザ･ヘッジホッグ | セガ | 6000 | 3200 | ― | 2500 | ― | ノリノリACG。絶対に買い |
| た | ダライアスII | タイトー | 8900 | 3200 | ▼ 800 | 2500 | △700 | 3000円切るのも時間の問題。買い |
| は | ファステスト･ワン | ヒューマン | 7500 | 3700 | ▼1200 | 3000 | △700 | 多人数プレイならトリプルバトル |
| | ふしぎの海のナディア | ナムコ | 6500 | 3500 | ▼1100 | 2800 | △400 | 品薄。新品、中古ともにあれば買い |
| | ボナンザブラザーズ | セガ | 6000 | 3000 | ▼1200 | 2000 | △100 | 半値なら充分買い。2人プレイ可 |
| ま | マーベルランド | ナムコ | 7000 | 3500 | ▼1400 | 2600 | △600 | 業務用ファンもACGファンも買い |
| | マスター･オブ･モンスターズ | 東芝EMI | 7800 | 3500 | ― | 2800 | ― | モンスターがユニットのSLG |
| ら | 雷電伝説 | マイクロネット | 8800 | 3700 | ― | 3000 | ― | 縦スクロール型STG、好きなら |
| | レッスルウォー | セガ | 6000 | 2200 | ▼2100 | 1500 | ▼600 | プロレスゲームファンなら買い |
| | レッスルボール | ナムコ | 5800 | 3200 | ▼1000 | 2500 | △200 | 幻のソフトと化しそう。あれば買い |

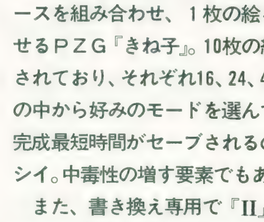
## 今だからこそ古き良きソフト

### ゲーム史上に残るPZGの決定版!

第7回。アニメーションしているピースを組み合わせ、1枚の絵を完成させるPZG『きね子』。10枚の絵が用意されており、それぞれ16、24、48ピースの中から好みのモードを選んで遊ぶ。完成最短時間がセーブされるのがウレシイ。中毒性の増す要素でもあるしね。

また、書き換え専用で『II』も発売されている。システムはまったく同じで、新たに10枚の絵を収録したもの。

押し入れの奥に眠っているディスクシステムがある人は、引っ張り出してきてもプレイする価値のあるソフト。



⇦CD-ROM用に移植してもらいたいソフト。アイレムはPCに参入しているからね

●価格相場は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。
●わんぱくこぞう03（3863）0901 ●おさるの館06（458）0801 ●ぴゅう国立店0425（72）7160




# Now Arrive!

RPGとコミックって、どう
ようか……。JICCのコミ
こう実感できます。秋にお届
ターに向ける眼差しを紙面に

AMAZING
CO

## コミック版リンクの冒険

末将崎雄・作/定価980円
発売中

まっことお待たせいたしました。
ついに、ついに、ついに!! 完成です。
スーパーファミコン版「新・ゼルダの伝説」に
先をこされることなく、関係者一同胸をなで
おろしても……しょーがない。
ファミコンRPGのホマレ高き「リンクの冒険」
その完全版コミック移植です。
ハイラルに再び暗雲たちこめるとき、
われらのヒーロー・リンクが帰って来るっ!

## HIPPON SUPER!の本
### 秋の最新作ガイド

熱い夏を過ぎて、これからもHIPPON SUPER!の単行本はますますヒートアップ! マニア、好き物、オタクの心を100パーセント満足させる、超濃厚中味で書店の話題を独占します!!

戦略と楽しさを極めれば、ここへ。

## メガドライブ シミュレーションバイブル

HIPPON SUPER!編集部・編
予価1650円/12月発売予定

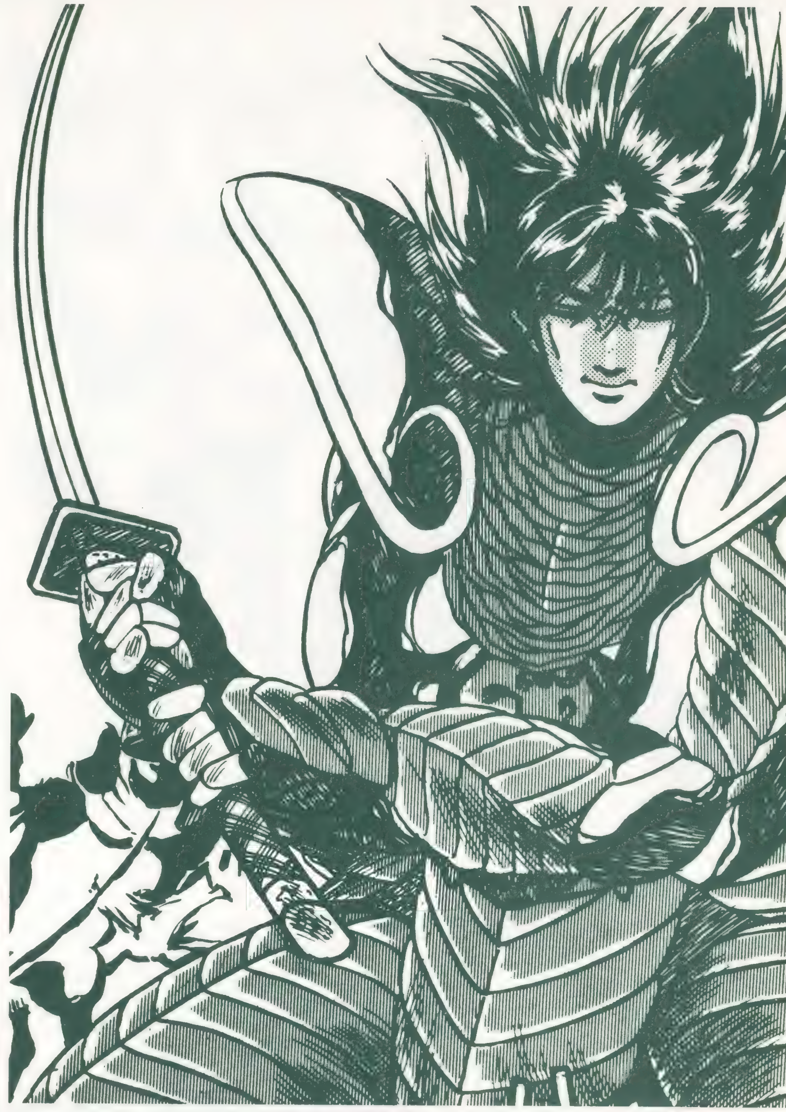
その深さ、ゲーム性に圧倒的な定評を得る、メガドライブ・シミュレーションゲームの名作の数々。そのすべてをより詳しく、わかりやすく解き明かしました。

JICC ジック 〒102 東京都千代田区麴町5-5-5

# Coming Soon!

してこうも相性が良いんでし
ックラインナップなら、必ず
けする傑作2冊。しばしモニ
クギづけさせていただきます。

RPG WORLD
M.I.C
×2



ファンタジーコミックシーンの話題を独占!
本誌連載の超人気シリーズ、
早くも最新刊の登場です。
ウィザードリィ・ワールドは、
いったいどこまで深まっていくのでしょうか?
フリークたちの素朴な疑問に対する解答が、
ここにあります!
マダルト、モンティノ……ラハリト!
ページをめくるたびに、心がふるえます。

コミック・ウィザードリィ外伝
## 第3部・復讐鬼の城・前編
石垣環・作/定価980円
10月発売予定

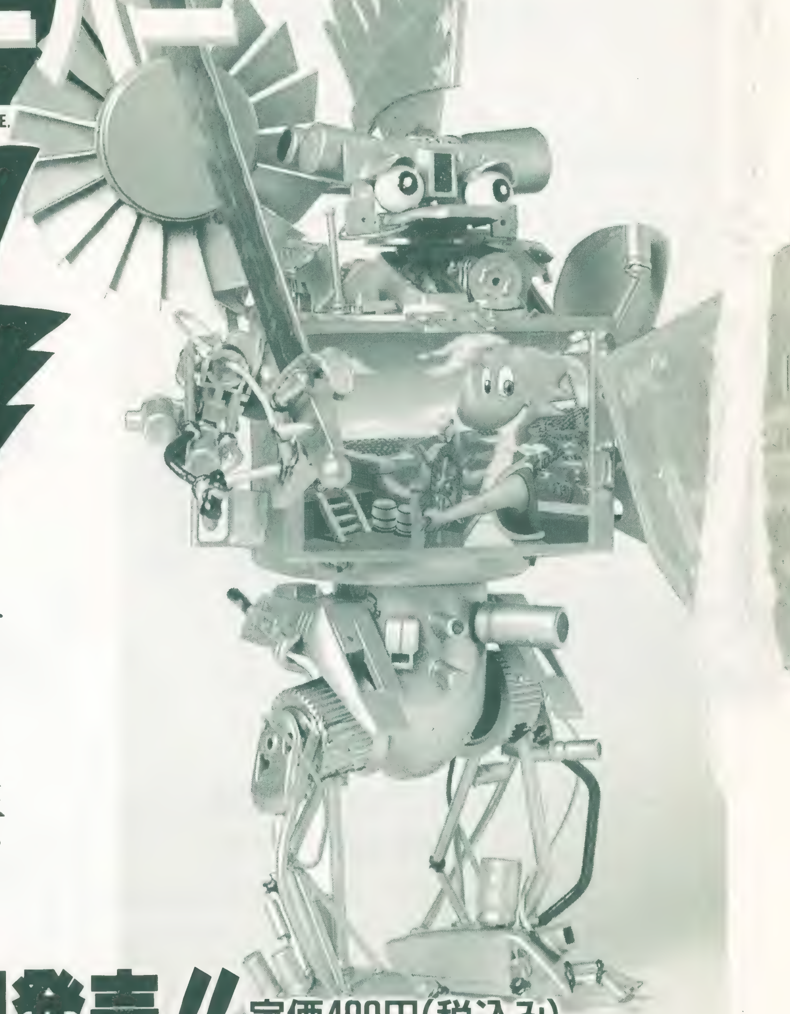
最先端の夢を体験したいなら!?
## モニター上の冒険
渡辺浩弐・著
11月発売予定

本誌連載の人気コーナーが早くも単行本に。最先端テクノロジーは僕たちの脳ミソをどんなふうに刺激してくれるのか!? これからのエンターテインメントを知るための、導きの書です。次世代のゲームを読み解くためのキーワード満載で、現実の中の未来を体験させてくれる。

君もこれでゲームマスターに!
ファミコンフリークのための
## テーブルトークRPG入門(仮称)
健部伸明と怪兵隊・著
予価1500円/11月発売予定

名前は聞いたことがあるんだけど……という人でもゲームマスターになれる……をコンセプトに徹底解説。ファミコンを知ってる君なら、必ずハマれます。

書店にない場合は書店にご注文になるか当社までお問い合せ下さい。☎03-3234-4621 ※定価は全て税込みです。



# 編集後記

●あっ、というまに夏休みが終った。「ＦＦⅣ」もクリアした。楽しい時間の過ぎるのは速い。で、秋の夜長に「ウィズ・アンソロジー」。読書の秋のＣＭでした。(ハルク)

●⬇作山と供に「Ｔ２」を見に行ったのだが、その直前に「シザーハンズ」を見た。悲しい恋の物語。こいつは良かった。夜中の映画館で男２人が涙ぐむのはちと妙だが、こいつは本当に良かった。(根本)

●ターミネーター２を見た。すごくおもしろかった。これはレーザーディスクを買うしかないね。「おれがハマーだ!!」も見たいしさ。うち山ネタだけどレーザーディスク、絶対買うぞ。レーザー！(作山)

●今年は巨人が弱いせいか、セリーグのペナントレースは盛り上がりに欠ける。ナイターがつまらない。だから僕は米大リーグを見る。カンセコやクレメンスに狂喜する。ありがたや衛星放送!!(内田)

●海には様々な人間がいる。歩きながらギターを弾く者、かき氷を食べて叫ぶ者、蛍光色な者、女の子しか見てない者……。けっして編集部のＮ本、Ｍ宮、Ｓ山、Ｙ田の４人のことじゃないけどさ。(依田)

●はいヨダです。というのは嘘。今年の夏の思い出は、某神社のお祭りの見世物小屋です。ヘビ女にイノシシ女。すごいでしょ。しかし、片方はカゼで休場……。興業のワビサビを感じました。(元宮)

●周りのみんながとっくにクリアしてしまったＦＦⅣを１人チマチマとＰＬＡＹしている。今、中盤過ぎたあたりで30時間経過。当分これ１本で遊べそうだ。(岸本)

**HIPPON SUPER！ 1991年10月号**

EDITOR IN CHIEF●三橋文夫
EDITORS●根本康弘 内田聡 作山哲広
STAFF●レッカ社 キャラメルママ 辻事務所 ベントスタッフ CB'S PROJECT ゲームフリーク ヘッドルーム ベニー松山 手塚一郎 田尻智 とみさわ昭仁 石埜三千穂 鈴木みそ 石垣環 杉森健 猪野清秀 渡辺浩弐 佐久間亮介 栗山ヨリ子 依田智雄 元宮秀介 岸本敏弘
DESIGNERS●アートサプライ バナナグローブスタジオ 遊デザイン室 前嶋信行
ILLUSTRATORS●高橋政輝 阿知破英喜 キャラメルママ
RPOOFREADER●フラッパーズカンパニー

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電 話 (編集部) 03-3239-0237
(営業部) 03-3234-4621(東京) 06-204-1966(大阪) 052-201-4181(名古屋)
印刷所 光村印刷株式会社

雑誌コード07689-10 Printed in Japan

郵便はがき

切手を貼って送ってね！

102

東京都千代田区麹町

5－5－5

JICC出版局

HIPPON SUPER！編集部

読者プレゼント係

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ご住所 | 〒　　　　☎（　　－　　－　　） | | | | |
| お名前 | （男・女） | 年齢 | 歳 | 学年・職業 | |
| 先月買った他のゲーム誌 | | この本を買った日 | | ほしいプレゼントNo. | |

●これから欲しいゲーム機は？（1つだけ）
①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む）　②スーパーファミコン　③PCエンジン本体　④PCエンジンCD-ROM²　⑤メガドライブ　⑥ゲームボーイ　⑦ゲームギア　⑧PCエンジンGT　⑨ネオジオ　⑩リンクス　⑪MEGA-CD　⑫PCエンジンDuo　⑬PCエンジンスーパーCD-ROM²　⑭その他

●持っているものに○をつけて下さい
①ファミコン（ディスクシステム・ツインファミコンを含む）　②スーパーファミコン　③PCエンジン本体　④PCエンジンCD-ROM²　⑤メガドライブ　⑥ゲームボーイ　⑦ゲームギア　⑧PCエンジンGT　⑨ネオジオ　⑩リンクス　⑪その他

☆応募のしめきりは10月4日です。（当日消印有効です。）

●キリトリ線●

## 予約注文書

書店印

JICC（ジック）出版局　03（3234）4621

小説 爬虫類戦記

今泉基・原作　榎戸洋司・著

予価1100円

'91年10月発売予定

氏名

住所　TEL

年令（　）　性別　男・女

●キリトリ線●

## 予約注文書

書店印

JICC（ジック）出版局　03（3234）4621

テーブルトークRPG入門

健部伸明＋怪兵隊・編

予価1500円

'91年11月発売予定

氏名

住所　TEL

年令（　）　性別　男・女

●キリトリ線●

※確実に手に入れたい方は、この注文票に記入してお近くの書店にお渡し下さい。

## 10月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

| | 1位 | 2位 | 3位 |
|---|---|---|---|
| ファミコン | | | |
| スーパーファミコン | | | |
| PCエンジン | | | |
| メガドライブ | | | |
| ゲームボーイ | | | |

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで番号で記入して下さい。（いくつでも）

①表紙 ②FFⅣっていったい何だ!? ③圧縮攻略FFⅣ ④モニター上の冒険 ⑤TVゲームヒットチャート ⑥ニュースファイル ⑦レースゲーム徹底討論会 ⑧PICK UP! スーパーEDF ⑨超魔界村 ⑩ギャラクシーフォース ⑪HIP·ON! ⑫トッププレーサー ⑬HOT GAME REVIEW プロサッカー ⑭スーパー三国志 ⑮百の世界の物語 ⑯へべれけ ⑰バトルフォーミュラ ⑱絵描衛門 ⑲モンビット ⑳エルヴィエント ㉑ちびまる子ちゃん ㉒ユーザーズアイ（読者レビュー） ㉓爬虫類戦記 ㉔HIPPONメディア場外乱闘 ㉕リーダーズフリートーク ㉖メーカーズスクランブル ㉗TVゲーム昔話 ㉘怪物博物館 ㉙ホラーは踊る ㉚電脳遊戯日記 ㉛漫画は愛 ㉜神話世界の旅人たち ㉝TVゲームブロードウェー スーパーファミコン ㉞ファミコン ㉟PCエンジン ㊱メガドライブ·ゲームギア ㊲ゲームボーイ ㊳CD-ROM²の世界 ㊴役立ちコマンドデータバンク ㊵バグボーイクラブスーパー ㊶絵描衛門·オリジナルSTGを作ろう ㊷ドラクエマスターズクラブ ㊸ファイナルファンタジーナイツ ㊹ウィザードリィ友の会 ㊺スーパーテク道場 ㊻中古ソフト情報局 ㊼プレゼント ㊽コミック・クインティ ㊾ニューソフトストリート ㊿スケジュール表

- おもしろかったもの〔　　　　　　　　〕
- 興味のなかったもの〔　　　　　　　　〕

★過去3ヵ月間に購入した「ヒッポンスーパー！」を教えて下さい。（該当する欄に○印を記入）

| ヒッポンスーパー！ No.7（6月4日発売） | ヒッポンスーパー！ No.8（7月4日発売） | ヒッポンスーパー！ No.9（8月3日発売） | 今号、初めてヒッポンスーパー！を購入した |
|---|---|---|---|
| | | | |

★何でも言いたい放題で、どーぞ。

☆予約注文受付中（確実に手に入れたい方はこの注文票に記入してお近くの本屋さんへお渡しください）

キリトリ線

### 予約注文書

# テーブルトークRPG入門

今テーブルトークRPGが面白いっ！本誌「神話世界の旅人たち」でおなじみの健部伸明が書き下すTVゲーム世代のための入門書

健部伸明＋怪兵隊・編

'91年11月
発売予定

予価1500円
（税込み）

キリトリ線

### 予約注文書

# 小説 爬虫類戦記

砂漠は血に染まった！復讐に燃える爬虫人戦士に襲いかかる巨大龍。俊英がはなつ異世界バイオレンス・ファンタジーここに登場！

今泉基・原作
榎戸洋司・著

'91年10月
発売予定

予価1100円
（税込み）

キリトリ線

# PRESENT

## 当たると思うな、思えば負けよ!!

とじ込みアンケートハガキに欲しいプレゼントの番号を書いて送ってください。今回は①に尋常ならざる人気が集中するのは火を見るより明らかです。宝くじ並みの倍率に果敢にアタックしたい人以外は、相対的に倍率が下がる他の商品を狙うなどのクレバーな攻め方を考えましょう。

**今回のしめ切りは 10月4日(金)**
(当日消印有効)

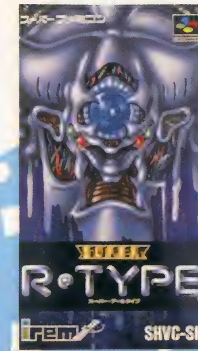
### スーパーファミコン 各3名

①ファイナルファンタジーⅣ


●スクウェア

②エリア88


●カプコン

③スーパーR・TYPE


●アイレム

### ファミコン

④リトルマーメイド 3名


●カプコン

### ゲームボーイ

⑤ロックマンワールド 3名


●カプコン

### 下じき

⑥エルビエント 10名


●ウルフチーム

### バッジ

⑦カプコン4点セット 20名



### テレカ

⑩アルマジロー 5名

●IGS

⑪ウルトラボックス 5名


●ビクター音楽産業

### 販促グッズ

⑧チェッカーフラッグ 10名


●ナムコ

⑨ペンセット 10名


●ナムコ

## おめでとう！当選者発表 ——8月号——

①エジプト（ファミコン）
東京都・松崎奈穂　兵庫県・服巻幸一　北海道・斉藤奈緒　静岡県・木ノ内亜紀　奈良県・上辻康二

②高橋名人の冒険島II（ファミコン）
北海道・太田修央　佐賀県・朝重伸之　兵庫県・炭本和哉　岐阜県・岩屋久武　神奈川県・二見健一

③コブラII・伝説の男（PCエンジン）
愛媛県・山本克幸　兵庫県・永田桂　香川県・虎吉浩一　愛知県・大川穂実　千葉県・内山雅史

④ポンピングワールド（PCエンジン）
大阪府・山内豊義　神奈川県・閫目孝司　静岡県・曽布川直人　東京都・斉藤雅文　大阪府・松本哲

⑤ワードナの森スペシャル（メガドライブ）
愛知県・管沼和明　大阪府・田口剛　京都府・尾下克也　兵庫県・増田健一　京都府・宮川憲二

⑥スーパーマリオワールドゲーム
千葉県・若松尚樹　北海道・中井隆浩　中元満　愛知県・福田睦　福岡県・佐々木亮　神奈川県・佐藤康夫　石川県・水野宏次　京都府・富田博

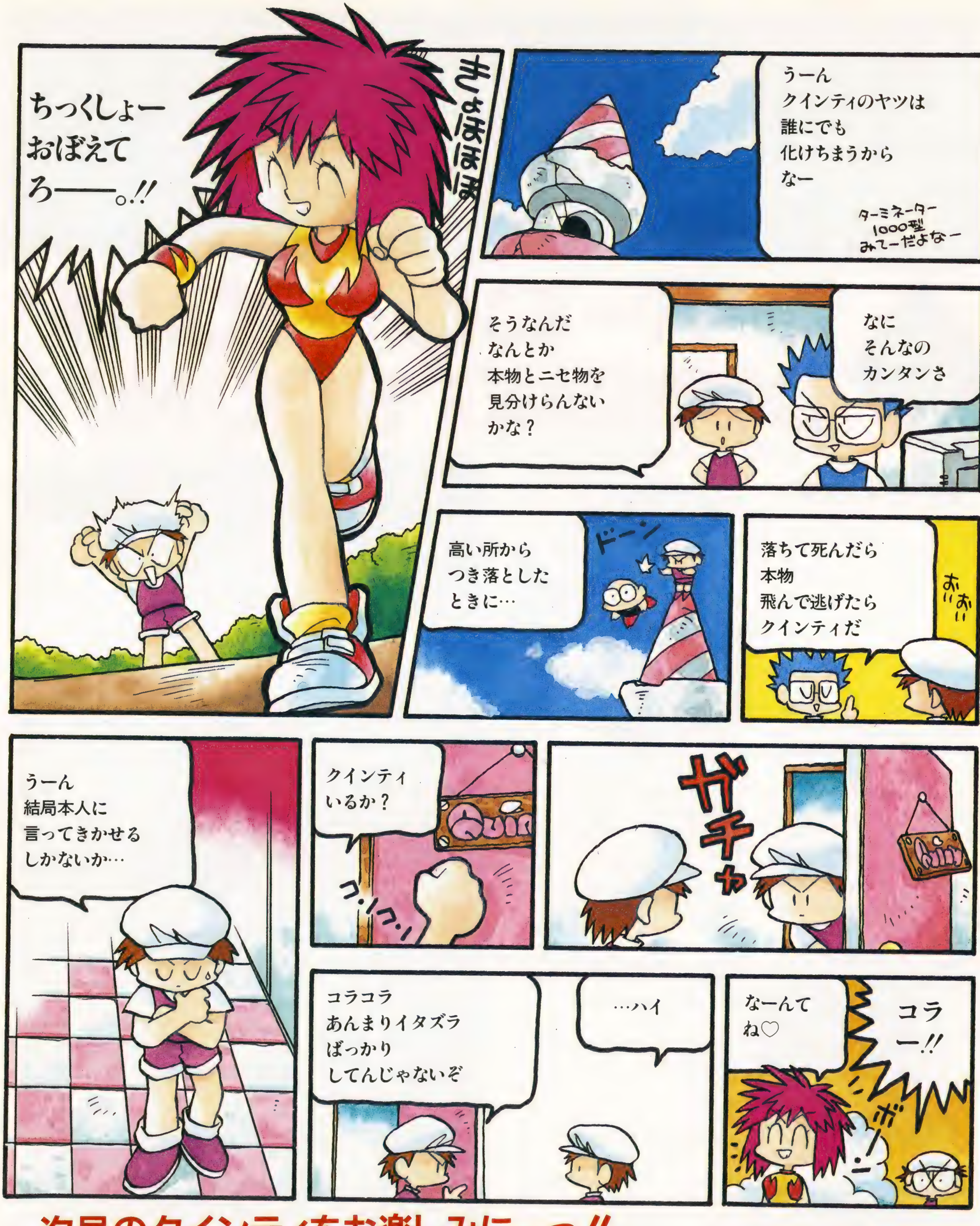
⑦ぴょんたくん
広島県・藤田さやか　神奈川県・杉林利恵子　岩手県・山本康之

⑧たいむゾーンテレカ
福岡県・山口工亜（他4名）

⑨ポパイ2テレカ
福井県・谷口洋一（他4名）

## いつも元気なクインティの大活躍!!






次号のクインティをお楽しみに一っ!!

# NEW SOFT STREET
●ニューソフトストリート●

ハロー！　みなさんお元気ですか？　まだまだ暑いけど暦の上ではもう秋、今年の夏は充実してたかな？秋といえば実りの季節、「ニューソフトストリート」も大豊作ですよ～。まずは気になるSCD-ROM²ソフトの大特集！　続いて「シムアース」!!　盛りだくさんの内容でお送りする9ページです。どうぞっ！

直前特集

# スーパーCD-ROM² COMING SOON!!

PCエンジンユーザー期待のSCD-ROM²（スーパー）の発売も目前。先の先まで新作情報一挙公開だ!!

## ●遂に登場、SCD

ついにやってくるSCD-ROM²！　一体型が出るまでじっとガマンのコだったキミも、NEWシステムカードをセットするだけでOKのアナタも、みんなが待ちに待ったハードの登場だ。このコーナーでは、専用ソフトの情報をできる限り詳しくお伝えしよう。まずは、ハード、ソフト それぞれの発売スケジュールについて…。

9月21日、ソフトに先んじて一体型ハード「PCエンジンDuo」が発売される。価格は59800円（税別）。この段階で専用ソフトが発売されないのは、おそらくDuoがPCエンジンを持ってない人達をターゲットにしているからだろう。ま、従来のソフトもプレイできるのだから問題はないが。

では、肝心のソフトの方はいつ発売されるのか。右の表を見てほしい。10月25日、ハドソンとRIOT日本テレネットから3本のソフトが発売される。これが、記念すべきSCDソフト第1弾となる。そう、スーパーシステムカード（9800円・税別）と同時発売なのだ。






ちょっと気の毒なのは、PCエンジン本体のみを持っているユーザー。単体でのSCD-ROM²の発売は来春にずれこみ、価格もまだ決まっていない。Duoが発売されることからも分かる通り、技術的な問題は既にクリア。現在は、初期出荷数を増やすことと、価格を安くすることに力を注いでいるという。待ち切れないのなら、思い切ってDuoを買ってしまうのも1つの手。59800円という価格自体は安いとはいえないが、現行のPCエンジンとCD-ROM²を量販店で買っても50000円前後するという事実、そしてデザイン性やスペース面でのプラスを考えると、悪くない買い物だろう。事実、編集部の某氏も、白いエンジンからDuoに買い換えるために、毎日食費を削って頑張っているのだ。

さて、ソフトの方に話を戻そう。8月現在、編集部が発売予定を確認したソフトは39本。うち、年内には8本が発売される予定だ。参入メーカーも既に20社を越えた。順調なスタートを切ったといえよう。それでは、いよいよ年内発売分を中心に、ソフト内容の紹介に入ろう。

## 発売予定のSCD専用ソフト

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 天使の詩 | RIOT 日本テレネット | 10/25 | 天地を喰らう | NECアベニュー | 未定 |
| ドラゴンスレイヤー英雄伝説 | ハドソン | 10/25 | ボナンザブラザース | NECアベニュー | 未定 |
| ポピュラス・ザ・プロミストランド | ハドソン | 10/25 | ウィザードリィ | ナグザット | 未定 |
| プリンス・オブ・ペルシャ | リバーヒルソフト | 11/8 | 熱血高校ドッチボール部 | ナグザット | 未定 |
| シャドーオブザビースト魔性の掟 | ビクター音楽産業 | 11月 | 双截龍Ⅱ | ナグザット | 未定 |
| 天外魔境Ⅱ卍MARU | ハドソン | 12月 | BURAIⅡ | リバーヒルソフト | 未定 |
| ブロウニング | RIOT 日本テレネット | 12月 | トップをねらえ! | リバーヒルソフト | 未定 |
| フォゴットン ワールド | NECアベニュー | 年内 | レディファントム | レーザーソフト 日本テレネット | 未定 |
| STARパロジャー | ハドソン | 未定 | コズミックファンタジー3 | レーザーソフト 日本テレネット | 未定 |
| 銀河お嬢様伝説YUNA | ハドソン | 未定 | 魔物ハンター妖子 魔界からの転校生 | メサイヤ | 未定 |
| 雷電 | ハドソン | 未定 | 神聖刻記ブリーダーズワース | メサイヤ | 未定 |
| シューティング（未定） | ハドソン | 未定 | LOOM | ビクター音楽産業 | 未定 |
| ホラーストーリー | NECアベニュー | 未定 | キャンペーン版大戦略II | マイクロキャビン | 未定 |
| モンスターメーカー | NECアベニュー | 未定 | ファージアスの邪皇帝 | ヒューマン | 未定 |
| ワードナの森 | NECアベニュー | 未定 | サイレントメビウス | 角川メディアオフィス | 未定 |
| マイトアンドマジック ブック2 | NECアベニュー | 未定 | アルシャーク | ライトスタッフ | 未定 |
| ドラゴンナイトⅢ | NECアベニュー | 未定 | F1サーカス | ニチブツ | 未定 |
| ゲイングランド | NECアベニュー | 未定 | ライザンバーⅢ | データウエスト | 未定 |
| スーパーダライアスⅡ | NECアベニュー | 未定 | パチ夫くん 幻の伝説2 | ココナッツジャパン | 未定 |
| チキチキボーイズ | NECアベニュー | 未定 | | | |

# これがSCD-ROM²専用ソフトだ！

## ●噂のソフト大紹介

10月25日。ハドソンからは、『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』と『ポピュラス ザ・プロミストランド』が、RIOT日本テレネットからは『天使の詩』が発売される。ハドソンは12月にも『天外魔境II 卍MARU』の発売を予定、未定のものも含めてラインナップは7本。当分の間、SCD-ROM²を引っ張っていく存在になりそうだ。

『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』は、パソコン版VIからの移植。プレイしやすいドラクエタイプのRPGだ。新しく追加されたデモシーンのアニメーションが見どころ。音楽は、エンジン版イースシリーズでおなじみの米本亮氏が担当する。『ポピュラス・ザ・プロミストランド』は、Huカード版のポピュラスに幾つかの新しい世界を付け加えたもの。ボンバーマンの世界やPCエンジンの世界など、ハドソンならではの世界が用意されている。『天外魔境II卍MARU』。CD-ROM²版の『ジライヤ』から続く、「天外魔境3部作」の第2弾だ。主人公は、前作の自来也同様、火の一族の末裔、戦国卍丸。回転、拡大、縮小を全て使ったタイトル画面は迫力満点だぞ。

発売未定分のラインナップも簡単に紹介しよう。『STARパロジャー』は、『スーパースターソルジャー』のパロディ版ともいうべき縦スクロールSTG。自機はボンバーマン、PCエンジン、パロシーザーの3種類から選ぶことができる。『雷電』は、業務用の大ヒット作からの移植。2面のオリジナルステージがつく予定。『銀河お嬢様伝説YUNA』は、大容量を生かしたデジタルコミックアドベンチャー。CDならではの企画だけに期待がもてる。もう一本のSTGは、残念ながらまだ発表できないとのこと。詳細が分かり次第、このコーナーで取り上げる予定だ。

一方、『天使の詩』は、ケルト神話を題材にしたRPG。冨士宏氏がキャラクターデザインを担当している。詳しくは、8月号の冨士インタビュー、9月号の本コーナーを参考にしていただきたい。

11月8日には、パソコンゲームのビッグタイトル『プリンス・オブ・ペルシャ』がリバーヒルソフトから発売される。滑らかな動きがウリのアクションゲームだ。完璧な移植を期待しよう。リバーヒルソフトからは、他に『BURAI II』『トップをねらえ』の発売も予定されている。

ビクター音産の参入第1弾は、『シャドーオブザビースト魔性の掟』。獣人が主人公の横スクロールACGで、11月の発売を予定している。独特のモンスター群には熱狂的ファンも多い。

レーザーソフト日本テレネットの『レディファントム』も年内に間に合うかも。SCD-ROM²初のシミュレーションゲームとなりそうだ。斬新なメカニックには期待大、要注目の1本だろう。

とまあ、現在分かっているのは、こんなところ。スペースの都合上、駆け足で紹介してきたが、ご満足いただけただろうか？今後も情報が入り次第、本コーナーで報告していくのでよろしく。続報を待て！



↑シャドーオブザビースト リアルでグロテスクなモンスターが気持ち悪く、かつ魅力的だ（写真はTOWNS版）

↓天使の詩 50ヵ所以上の街やダンジョン。1000人を越すNPC。日本テレネットの意欲作だ





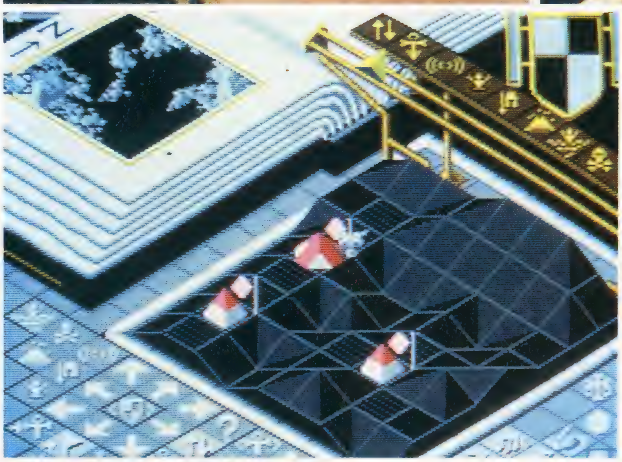





↑ドラゴンスレイヤー英雄伝説 オリジナルは日本ファルコム初のコマンド式RPG。オートバトルもついて、戦闘が一気に楽になった

←天外魔境II卍MARU デモ画面では4人の主人公が1人ずつ約90秒、それぞれノーアクセスで登場する



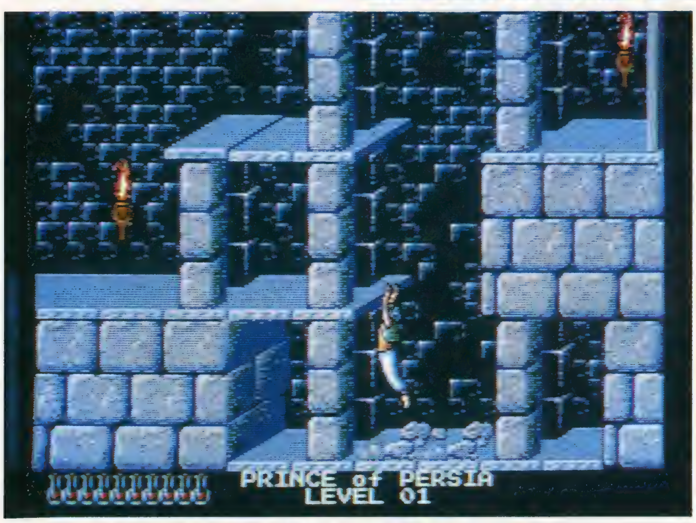


↑レディファントム OAV感覚のウォーシミュレーション（写真は開発中のもの）




←ポピュラス ザ・プロミストランド パソコン版『プロミストランド』の完全移植版に加え、ハドソンのオリジナルステージも存在する

↑STARパロジャー 『スーパースターソルジャー』のコミカル版。手足の生えたPCエンジンやメカを整備するボンバーマンが可笑しい




↑プリンス・オブ・ペルシャ 名作の呼び声高いアメリカ生まれのアクションゲームだ

# SFC シムアース

| ジャンル | シミュレーション |
|---|---|
| バックアップ | バッテリー |

■イマジニア／発売日未定／価格未定



## 8つのシナリオ、8つの目的

- ●ランダムプラネット――自分自身の惑星を造る
- ●デイジーワールド――惑星いっぱいにヒナギクを育てる
- ●次の惑星には流れ（ストーリー性）がある

1 アクエリアス（水の惑星）－文明が出来るよう陸を造る
2 カンブリア紀の地球――知的生物を発達させる
3 石器時代の地球――科学技術を発達させる
4 現代（1990）の地球――戦争や環境問題を解消する
5 火星――人間が住めるように造り変えて、植民地化する
6 金星－447℃の温度を下げ、地球生物が住めるようにする

全てのシナリオを解いた時、人類の未来が明らかになる

## ●噂の天地創造シミュレーション！

「シム」シリーズ中、最大規模のスケールを誇る、あのシムアースがイマジニアの手によってＳＦＣに移植されるぞ！

何にもない塵だけの原始惑星を自分の思うように育てたり、太陽系の惑星をシミュレートすることもできるのだ。生命・気候・大気・マントルの動きまでもが、互いに影響しあっている、と解釈する「ガイア理論」を下敷きにして、このソフトは設計されている。シムアースには単細胞の植物や動物から、高度な文明を築いている未来の人類までを含んだ、電子生体ーシムアースリングが競合して住みついている。知能を持つシムアースリングは人類や哺乳類だけでなく、知的なタコ、知的な恐竜なんていうのも造りだすことができるが、ふたつ以上の知的高等生物を存在させることはできないのだ。ひとつの惑星には何と、一兆以上のシムアースリングが住むことができるぞ。

大気合成・エネルギー管理の科学要素・流星の衝突・気候・大陸移動などの地質要素、生命形成・進化・生態系の分配などの生物要素、戦争・文明・公害などの人間要素、以上４つの要素がどのように働くのかをまず理解し、コントロールするのが最初の目的となっている。

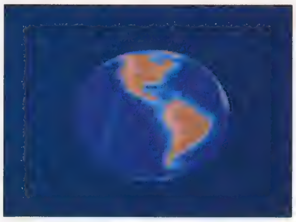
シムアースは地質（惑星が創造された直後）・進化（多細胞生物の出現から始まる）・文明（文明の発生から産業革命まで）・技術（他の惑星を植民地化するまで）の４つのタイムスケールを持っている。歴史の中で、革新的な進化が起きたら、すぐにタイムスケールは変わる。どのスケールからも始められて、スピードを強化することもできるが、早く進化することは逆に進化を止める原因にもなってしまうのだ。

惑星をさらに細かく育成していくには、地殻・大気・生命・文明のモデルコントロールパネルを操作する必要がある。例えば、地殻コントロールパネル。大陸移動、内核形成というような何百万年もかかる変化を、マントルの動きや、隕石衝突、地軸の傾きを調整して行う。４つの中でも、最も手こずるのが文明コントロールパネルだ。右側に表示されているのはエネルギー源、左側はエネルギー配分項目となっている。右側で生産されたエネルギーが左側へと流れていき、プレイヤーが最優先したい項目に、たくさん配分されていく。この配分も上手にこなさないと、文明が発展しなくなったり、伝染病がひろまったり、戦争が勃発して人類が滅亡してしまう。

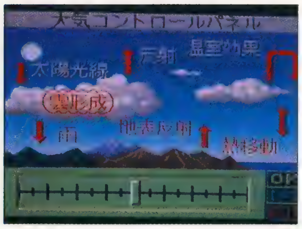
シムアースのゴールは大きく捉えてひとつだ。まず海の誕生があり、生命体の進化の中で知能と科学技術を発展させていく。新たな惑星へと移住するだけの文明にまで成長させる。その過程で、惑星の状態、どんな現象が起こるのかを観察する。その惑星を支配する生物の種類をひとつ選び発展させるのだ。

究極のゴールは、理想の惑星を作成し、管理しながら、それを維持していくことと言える。おもしろ半分で自分の惑星を、知的なワニの高度技術社会にしたり、昆虫大戦争を起こすこともできちゃう。

ＳＦＣ版には、グラフィックで魅せる各種イベントが入る予定。さらに、ガイア君というオリジナルキャラが登場してアドバイスをしてくれるんだ。



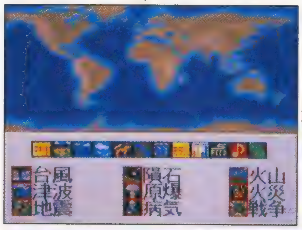
↑世界地図を球状に映すことができる




↑太陽熱の量から降水量までを管理するパネルだ



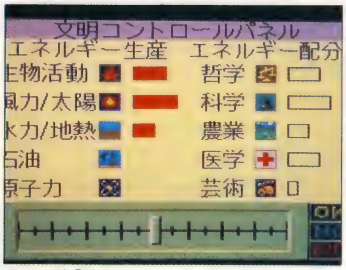

↑ある生物を他の部類へと変化させることもできる




↑各種イベントを任意に起こす。それにしても原爆とは…



↑黄色のパネルは海水温度表示。黄は中程度を示す




↑例えば「哲学」のレベルを高くすると、戦争勃発を防ぐこともできるのだ




↑惑星の地軸を傾むけて季節変化を調整する。地球の地軸の傾きは、およそ23.45度

### ガイア理論講座

「船員に支えられた船」と詩的形容されるガイア理論は、作家ウィリアム・ゴールデンによって命名された。ガイアというのは、もともとギリシャ神話にでてくる大地の女神の名前なのだ。

ガイア理論は地球を生きた組織、とみている。大地、大気、海洋が互いに作用し、自然淘汰があってこそ、生物種類の進化がある。生物とその環境要素が一緒になって初めて、気候や大気混成分を自動調整できるシステムを惑星に確立することができる、と考えているのだ。

上の文で説明したゲームの内容、各種の項目は全てガイア理論に基づくものだ。ゲームで遊んでいるうちに君も「地球は生きている」と実感するかもしれない。

## SFC F1エキゾーストヒート

| ジャンル | レース |
|---|---|
| プレイ方法 | 1P専用 |

■セタ／11月発売予定 ¥8900(税込み)

### ●稼いだ賞金でマシンをパワーアップ!

10月以降、3連続でSFC用ソフトを発売することになったセタ。その第1弾は、SFC初の3DF1ゲームだ。プレイヤーはレースに勝利し、賞金を得ることでマシンをどんどんパワーアップしていく。マシンは、エンジン、ブレーキ、ウイングなど9種類のパーツで構成されており、各パーツに3～6のバージョンがある。もちろん、良いものほど値段が高くなるわけだ。

最高のパーツを装備しても、コースの特色や天候によってコンディションは変化するので、状況に合わせたセッティングやコースどりが必要となる。タイムトライアルで腕を磨き、全16コースを制覇せよ!



↑賞金がもらえないと同じパーツで次のレースに挑まねばならない。序盤で高位に食い込むべし



→合計36種のパーツから選択する



↑良質なパーツに華麗なテクニック、そして状況に応じたセッティング。どれが欠けていても優勝は不可能だ



←SFC初のF1ゲームだ

## SFC ノスフェラトゥ

| ジャンル | アクション |
|---|---|
| プレイ方法 | 1P専用 |

■セタ／発売日未定 ¥8800(税込み)

### ●人間が人間らしく動くっていいね

精力的に新作を発表しているセタのSFCソフト第5弾は、なめらかな動きがウリのアクションゲームだ。主人公はどこにでもいるような平凡な青年。何者かに囚われた恋人を助け出すため、古城の奥深くへと侵入していくのだ。主人公の動きは300パターン以上用意されており、実に人間的な動きをする。壁にぶつかれば痛そうな仕草をするし、高い所から跳びおりれば尻もちをついたりもする。また、走ると靴の音が響くなど、サウンドにも凝っている。派手なアクション要素はないが、落し穴、落し格子など、様々な罠が仕掛けられている。どう切り抜けるかは君の腕次第だぞ。

→数々の罠を切り抜けて恋人を助け出せ



←タイムトライアルをするのも面白い



↑各ステージの出口付近には、巨大なボスキャラや大量のモンスターなどの難関が待ち受けている

↓ゴール付近にはボーナスエリアがあり、そこであることをすると重要アイテムがもらえる。タイムオーバーには気を付けよう



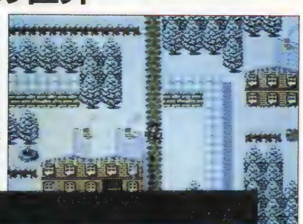
## SFC シルヴァ・サーガ

| ジャンル | RPG |
|---|---|
| バックアップ | バッテリー |

■セタ／発売日未定 ¥8900(税込み)

### ●再び蘇るミネルバトンの世界

「シルヴァ・サーガ」。ファミコンRPG初期の名作「ミネルバトンサーガ」の世界をベースにしたセタの意欲作だ。4年前に開発されたとは思えない画期的な傭兵システム。それの魔法使い版ともいえる新アイテム、神像。漢字を使った読み易い文字表示。アイコン入力によるスピーディーなバトルモード。そしてハードの性能をフルに使って表現された華麗なるミネルバトン世界。前作を遥かに上回る見事な出来だ。また、同タイトルのFC版と表裏一体のストーリーを持たせたことで、より厚みのある世界を演出することにも成功している。発売まであとわずか。買うしかないね。



→水面には影が映り、煙突からは煙が昇る



←小さな村、ドルンを突如災厄が襲う



↑戦闘中には殆どメッセージ表示がない。マイコン入力とかアニメーションによるリアルバトルだ

↓背景まで丹念に描かれた戦闘シーン。左の写真と比べれば、昼夜の区別があることが分かる



## SFC プロフットボール

| ジャンル | スポーツ |
|---|---|
| プレイ方法 | 2P対戦可 |

■イマジニア／11月発売予定 価格未定

### ●超本格的フットボールゲーム見参!

「プロサッカー」に続いてイマジニアが贈るSFC用ソフト「プロフットボール」。これは、ジェネシス版の「John Madden Football」を移植したもの。実在の米国アメフト・プロリーグ「NFL」を基本にした全29チームが登録された本格的ゲームだ。試合時間やグランドコンディションなど様々な設定が可能。また、80種類以上のフォーメーションから自分なりの戦略を組めるのも大きな魅力だ。試合が終わったら、再生機能を使って、自分のプレイを見直してみよう。日本じゃあまりなじみのないスポーツだけど、このゲームなら、楽しんでるうちにルールも覚えられるぞ。



↑オフェンス、ディフェンス合わせて80種を越えるフォーメーションがある

→NFLの26チームに加えて特別に3チーム参加





↑天候は4種類の設定が可能。雨が降ろうが、風が吹こうが試合は行なわれる。プロに泣き言は許されないのだ



←早送り、巻き戻しもできるリプレイ機能

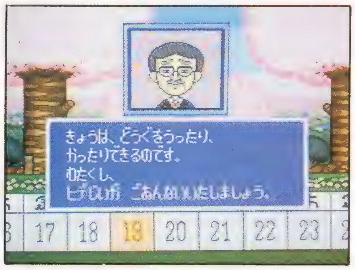
## SFC ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻

| ジャンル | ボードゲーム |
|---|---|
| プレイ方法 | 4P同時可能 |

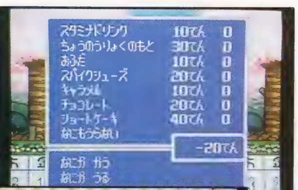
■エポック社／12月発売予定／￥8800(税抜き)

### ●おどる正直者、走れポンポコリン

タイトルの通り、まる子ちゃんと愉快な友達の毎日が舞台になったボードゲーム。1年間365日分、楽しいイベントがあって、その長さも、1ヵ月から3ヵ月、6ヵ月、1年間と好みにあわせて選ぶことができるよ。1ヵ月単位でショートゲームが終わるようになっていて、各月ごとに季節感溢れる背景とゲームの内容が変わるのだ。画面はカレンダーを基本にしてデザインされていて、プレイヤーはみんなまる子ちゃんになってゲームを進めて行くんだ。まるちゃんのことだからドジばっかりだろうね。バラエティさが原作の雰囲気そのままって感じで、ファンはやっぱり注目だよね。




↑毎月20日は"お買い物の日"。花輪くん思いのヒデじいがご案内します



→スタミナドリンクは一回休みがチャラになるよ。欲しい～



↑7月のマップは海。まるちゃんの家は静岡だ。すると、ここは清水の港でしょうか？ 一回やすみとはトホホだ




←モザイク人物当てゲームだ。目を細めると、ウ～ム

## SFC バズー！魔法世界

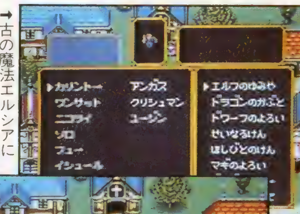
| ジャンル | RPG |
|---|---|
| バックアップ | バッテリー |

■ホットビィ／'92年2月発売予定／価格未定

### ●古の魔法世界へようこそ…

ホットビィのSFC第2弾は、空想上の魔法世界を舞台としたRPG。人間界のある若者が、魔法の力によって「バズー世界」へ呼び出され、冒険の旅に出るという設定だ。マップには全体マップとエリアマップがあり、全体マップではかなり広い範囲が見渡せ、火山の噴煙や流れる雲などが美しいアニメーションで楽しめる。町、森など主なポイントにくると、画面が拡大されてエリアマップに切り替わる。

最大の注目点は、敵味方合わせて最大20人以上のキャラが入り乱れて戦うリアルタイム戦闘システム。2画面のバトルフィールドの中で、壮絶な戦闘が行われるのだ。



→古の魔法エルシアによって作られた世界だ



←パーティーはなんと最大16人を予定



↑キャラクターデザインは漫画家の山田章博氏が担当している

↓各キャラクターはAIで自動的に戦う。AI命令の変更や戦闘隊形の戦闘をマニュアルで行なうこともできるぞ



## FC スターウォーズ

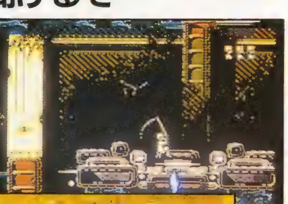
| ジャンル | アクション |
|---|---|
| プレイ方法 | 1P専用 |

■ビクター音楽産業／10月発売予定／￥6700(予価)

### ●酒場のバンドの熱演も聞けるぞ

公開されるやいなや世界中で大ヒットを記録し、アカデミー賞7部門受賞を果たしたスターウォーズが、ルーカスフィルム独自の制作でFC化されたぞ。惑星タトゥーインで暮らしていた平凡な青年ルークスカイウォーカーが、砂漠で購入したロボットR2－D2の中に眠っていたメッセージを受けとって、いつしか共和国軍の仲間に加わり、帝国軍デススターを破壊するまでのストーリーを忠実に再現している。

ルーク、ハンソロ、レイア姫の3人を選択できる横スクロールアクションと、3Dの迫力戦闘を味わえるこのゲーム。今からビデオを鑑賞して、発売にそなえよう。



→ライト・セーバーが唸りを上げる

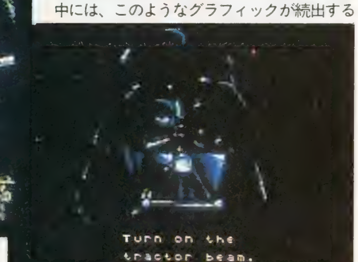


←ランド・スピーダーで砂漠を爆走する



↑ミレニアム・ファルコン号の砲座からの3Dシューティングだ

↓コーホー、コーホーと例の呼吸音が聞こえてくるかのような美しいビジュアル。ゲーム中には、このようなグラフィックが続出する




## FC がんばれゴエモン外伝2 ～天下の財宝～

| ジャンル | RPG |
|---|---|
| バックアップ | バッテリー |

■コナミ／'92年1月発売予定／価格未定

### ●世界ドロボウ大会、華やかに開催

めでたく生誕5周年を迎えたゴエモン。そのRPG版である「外伝」にも続編が生まれた。今回の特徴は、まずイベントの1つとして「世界ドロボウ大会」が大江戸タウンで行われること。謎の8つの鍵をめぐって怪盗ルポン、怪人百面相、仮面忍者紅トカゲが、自慢のテクを競いあうのだ。

前作からの変更点はたくさん。パーティーは最大4人になり、全員そろった時に必殺技が使えるようになっている。アニメ処理もパワーアップして、戦闘時に配列を組みかえることもできる。その他、操作方法も、より遊び易く改良されている。うーん早くプレイしたくなるぜ！



↑大江戸タウンで予定されているドロボウ大会って一体、何？ やってからのお楽しみ？



→プレイヤーの配列は前衛、後衛と2つだ




↑武器、防具、その他のアイテムが前作から1.5倍も増え、アイテムを預けられる「あずけ屋」が登場するよ～ん



←戦闘は手動、自動と選択可能

## FC つるピカハゲ丸(仮)

| ジャンル | アクション |
|---|---|
| プレイ方法 | 1P専用 |

■ジャレコ／10月発売予定／価格未定

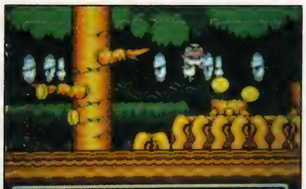
### ●目指せハゲ丸、つるセコキングを!!

コロコロコミックで人気連載中の「つるピカハゲ丸」がついにゲームにも登場だ。ストーリーは、ハゲ丸が真のつるセコ継承者〝つるセコキング〟となるために、世界のどこかに隠された〝つるセコの証〟を探す旅に出るというもの。ゲームは、アドベンチャーステージで目的が生じ、その目的を達成するためにアクションステージへ向かうという2本構成になっている。新しく進むステージは、全体マップ上でプレイヤーが決定することができるんだ。

ハワイ、ジャングル、ピラミッドなど世界各地を舞台に爆発する、つるセコギャグの嵐に君は笑わずにいられるか？



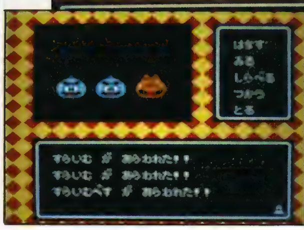
↑ジャンプして頭で敵を押しつぶしたり、拾ったお金を投げつけたりと八面六臂の攻撃をするぞ



➡自分の選んだルートでゴールできるのだ



↑ハゲ田家の長男には代々、〝つるセコキング〟にならねばならぬ厳しい掟がある。「まかせなさい」って、本当にダイジョブ？



⬅つるセコだけに賞金もセコいはず

## FC チキチキマシン猛レース

| ジャンル | アクション |
|---|---|
| プレイ方法 | 1P専用 |

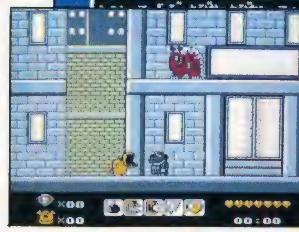
■アトラス／12月発売予定／価格未定

### ●ケンケン、ついにゲーム化！

懐しのアニメ「チキチキマシン猛レース」が、アクションゲームになって帰ってくる。主人公はケンケン。何者かに誘拐された相棒のブラック魔王を救出し、レースに復帰してゴールすることが目的だ。が、日ごろ彼らにレースを妨害されている他のドライバー達は、この時とばかりにジャマをしてくる。ケンケンの攻撃方法は、かみつき・爆弾・吠え声の3種類。パワーアップゲージによって選択できる。また、火に当たったら黒こげになったり、頭に大きなものが当たるとつぶれてしまったりと、アメリカアニメ独特のノリもちゃんと再現されていて、ファンには嬉しいかぎりなのだ。



➡日本からオーストラリアへと大陸横断



⬅あの主題歌が、BGM化！　嬉しいねえ




↑目的はブラック魔王救出とレースに復帰してゴールすることの2つだ

↓ゼロゼロマシン以外の10台の車がライバルだ。もちろんFCオリジナルキャラもでるんだよ



## FC ファイアーエムブレム外伝

| ジャンル | RPGシミュレーション |
|---|---|
| バックアップ | バッテリー |

■任天堂／1月中旬発売予定／¥6000(税込み)

### ●今、明かされるもう1つの伝説

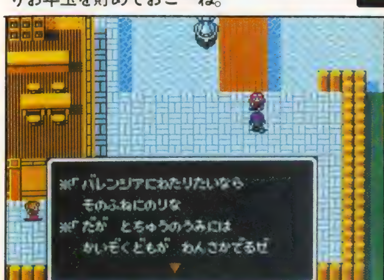
以前から噂のあった「ファイアーエムブレム」の外伝が遂に発表された。前作での反省点を改善し、より遊びやすい出来となっている。まず、マリオの移動画面の様な全体MAPを導入。世界全体の様子や次の戦場への移動ルートなどが分かりやすくなった。また、アイテムの持ち換えを簡単にしたり、武器の消耗という概念をなくしたりと、戦闘にストレートに没頭できるよう様々な配慮がなされている。登場する人数は減ったが、その分「使える」メンバーとなっており、最高4段階までクラスチェンジできる。'92年度の期待作第1弾、しっかりお年玉を貯めておこーね。



➡移動先は全体MAPで自ら決定できる

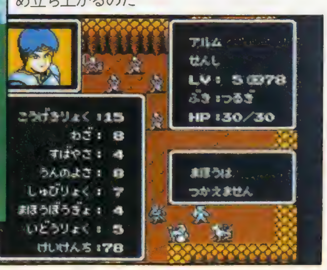


⬅魔法の種類も増え、敵にはモンスターも



↑村や砦などはRPG風のリアルタイム画面になった。ここで情報を聞き、アイテムを入手する

↓物語の主人公はアルムとセリカという2人の男女。バレンシア大陸に平和を取り戻すため立ち上がるのだ



## PC バニラシンドローム

| ジャンル | ETC |
|---|---|
| プレイ方法 | 1P専用 |

■日本物産／Huカード／10月発売予定／¥6900(税抜き)

### ●……そこは一面の花園だった

既にゲームセンターでこのゲームを相手に散財した御仁も少なからずいよう。業務用からの掟破りの移植に踏み切った日本物産に、まずは拍手。んでゲームの内容はといえば言わずと知れた脱○麻雀。のはずだが脱ぎはしない。家庭にはパパもママもいるのだ。泣くな。そう落胆したものでもないのだ。家のモニターで見馴れぬ絵を見ると、なぜか異常に盛り上がるものだぞ。ゲームはアドベンチャー、トーナメント、フリー対戦の3つのモードに別れている。登場するのは23人の美女たち。主人公はバニラ達3人の美少女。来たるべき家庭用脱○ソフト発売時代へのファンファーレか!?




↑アドベンチャーモードに登場するのは、ミント、バニラ、チェリーの3姉妹。各々打ち筋も違うぞ



➡業務用と同様のオープニングのデモシーン



↑麻雀のシステム自体は、業務用と同様の2人打ち麻雀。コンピュータの思考はスピーディーでテンポのよい打ち回しができるぞ



⬅アドベンチャーモードでは3人の美女と勝負

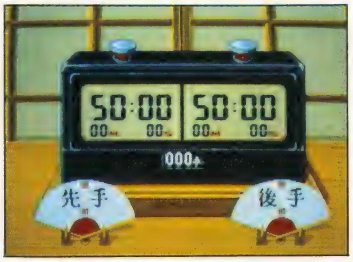
## PC 将棋 初心者無用

| ジャンル | ETC |
|---|---|
| バックアップ | 天の声対応 |

■ホームデータ／11月発売予定／￥7300(税抜き)

### ●ウブな僕にはダメかしら!?

「将棋 初心者無用」は同じくホームデータの「初段一直線」のパワーアップバージョンにあたる。スピードと思考の強化に加えて、なんとコンピュータが棋譜を読み上げるようになった。この機能によってプロ棋士の対局の臨場感が実現されている。さらに時間を伝える対局時計機能もついているのだ。コンピュータの棋力を設定するのは当然可能で、制限時間も任意に決定することができるようになっている。うれしいことに天の声に対応していて、自分で編集した詰将棋や棋譜、対局途中の経過もセーブできる。ひと昔前とは違って本当に強くなった将棋ゲームの新たな1本だ。



↑コンピュータとプレイヤーの時間は、それぞれ別に設定できるぞ



→隅から隅までグレードアップしてるぞ！



↑将棋盤の木目が実にリアル。腕に覚えのある人は、ぜひこのソフトに挑戦してくれ


←詰将棋で鍛錬しておくれ

## PC ファイティングラン

| ジャンル | アクション |
|---|---|
| プレイ方法 | 2P対戦可 |

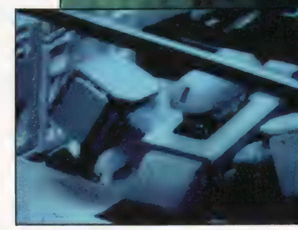
■日本物産／10月発売予定／￥6900(予価)

### ●21世紀、史上最大の格闘技

20XX年、恒久的な平和が訪れた地球。各国の軍隊は形だけのものとなり、その存在価値は、失われていた。軍は生残りの手段として、残った機動兵器を利用した「戦闘ショー」を開始し、全世界で絶大なる人気を集めた。そのショーの中で最も大掛かりなものが、ロボット・バトルゲーム「ファイティングラン」なのである。

コースを疾走しながら1対1の格闘戦を行い、生き残った方が勝利者となる。上位ランクの敵はオプション兵器を装備しており、倒すとその兵器を奪うことができる。4つの闘技場と12人の強者が君を待ち、最強の戦士を目指しているぞ！


→イメージビジュアルだ。手がこんでるね


←取り込み画像のデモ画面だぞ



↑ライバルの背後に回り込み、パンチをぶちかませ！ 先手必勝だぜ！



↓ショーだからといって遊びではないぞ。誤ったウェポンセレクトは己の身を滅ぼすのだ

## MD 鋼鉄帝国

| ジャンル | シューティング |
|---|---|
| プレイ方法 | 1P専用 |

■ホットビィ／12月発売予定／価格未定

### ●これぞまさしくサイエンスフィクション!?

ホットビィ初のMDオリジナル作品は、過去からみた未来をモチーフにしたシューティングゲームだ。時代は18～19世紀の人人が想像していた未来。飛行戦車、陸上戦艦、装甲機関車など、想像だけで終わってしまった様々な兵器や乗物が登場し、SFとミリタリーが融合した独特の世界を醸しだしている。パワーアップは小刻みになっており、全40段階。やられた時も、1段階ダウンするだけで再スタートできる。

サウンドへの力の入れようは特筆モノ。1.25～1.5Mの大容量を使用、PCM音源により、雷、機関車音、爆発音などのSEがリアルに表現されているのだ。


→ホットビィ初のMD用オリジナルSTG


←ジュール・ベルヌを思わせる世界


↑MDの機能を活かした多彩なスクロール。左方向への逆高速スクロールは興奮モノだ


↓横スクロールSTGには珍しく、スーパーBOMBを採用。稲妻が走り、画面中の敵機が破壊されるのだ

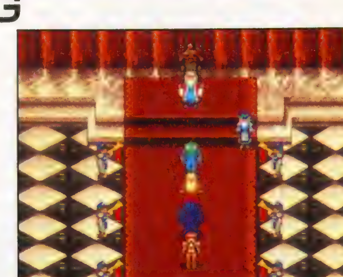
## MD ソーサルキングダム

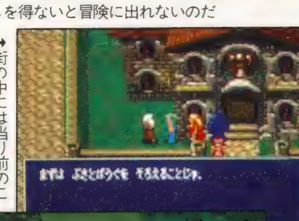
| ジャンル | RPG |
|---|---|
| バックアップ | バッテリー |

■メサイヤ／11月発売予定／￥8800(税抜き)

### ●新要素満載のRPG

メサイヤの新作は、様々な新要素を取り入れたRPGだ。まず、成長システム。レベルアップという概念はなく、1回1回の戦闘を繰り返すごとに、使われた技能が成長していく。戦闘には挟み打ち、背後からの攻撃などの戦略があり、魔法や剣の軌跡は派手なグラフィックで表示される。何よりすごいのは、フィールドを移動するごとに背景が変化すること。同じ草原でも場所によってグラフィックが違うのだ。一方、ストーリーは、16歳になった少年が国王の許しを得て冒険の旅に出るという、シンプルでとっつきやすいもの。既成のRPGに飽きてしまった人におススメだ。


↑国王の祖先は自らの命をかけて国を守ったとか。許しを得ないと冒険に出れないのだ


→街の中には当り前のことをいうおやじもいる


↑左から主人公、僧侶アスティナ、魔法使いエドガー、トレジャーハンターミディの4人パーティー。でも最初は1人なのよ～


←この子供は何者？ 敵じゃなさそうだけど…

## MD デトネイター・オーガン

| ジャンル | アドベンチャー |
|---|---|
| バックアップ | メモリー |

■ホットビィ／CD-ROM／12月発売予定／価格未定

### ●ハードの魅力満載のソフトなのだ！

ホットビィのMEGA－CD第一弾は、OVA超大作「デトネイター・オーガン」をアレンジしたアドベンチャーゲームだ。ストーリーはOVAの1、2巻を基にしており、シナリオの要所にはフルアニメーションのデモ・シーンが用意されている。音楽はP－MODELの平沢進、キャラクターデザインは菊地通隆とスタッフも超豪華。また、コマンドの選択によってシナリオのリアクションが違うところがあるので、一度クリアした後でも、新たな展開でゲームを楽しめる。もちろん、MEGA－CDのウリである回転・拡大・縮小機能も、バシバシ使われているのだ。




↑ビジュアルシーンの原動画はOVAの制作元であるDARTSにより本格的に再現



→数少ないロボット物のAVG




↑キャラクターは、映画「サイレントメビウス」等でおなじみ菊地通隆のデザイン。ゲーム用にオリジナルキャラも登場する




←主題歌は「バンデリア旅行団」だ

## MD デビルクラッシュMD

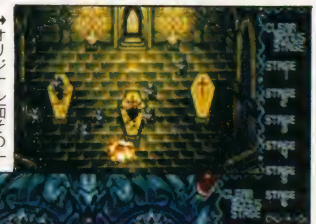
| ジャンル | ETC |
|---|---|
| プレイ方法 | 2P交替可 |

■テクノソフト／10月10日発売／¥6800(税抜き)

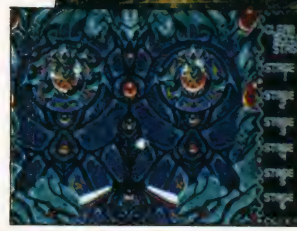
### ●悪魔どもをなぎ倒す痛快ピンボール

本誌7月号で紹介したこのソフト、いよいよ来月発売となった。今回は完成バージョンの様子をお伝えしよう。

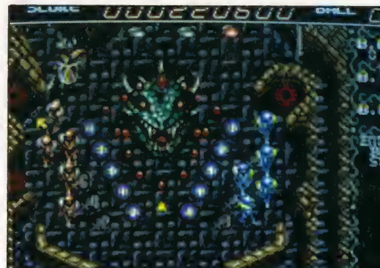
まず、左右のフラッパーや台ゆらしの操作ボタンは、オプション画面で好きなように変更できるようになった。スピードはSLOW、FASTの2種。ボーナスステージは6つになったが、それぞれのグラフィックは格段にパワーアップし、エグさが増している。気になるボールの動きも申し分なく、全体的に満足のいくつくりとなっている。なお、ボールの軌跡はPC版と若干違うので、一度極めた人も再び鍛え直す必要がありそうだぞ。



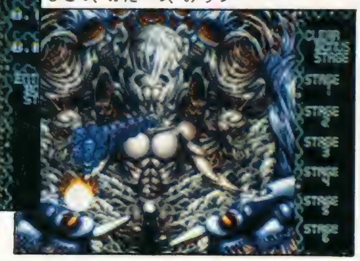
→オリジナル面その一コウモリが邪魔だ



←妖しくも美しい配色に見とれてしまう



↑ボールを6回ブチ当てて、ようやく本性をあらわしたぜ



↓出たっー！　これがウワサの人間冷凍庫だ人間の顔がいくつあるか、数えてみるかい？ひとつ、ふたーつ、みっつ…

## MD スーパーファンタジーゾーン

| ジャンル | シューティング |
|---|---|
| プレイ方法 | 1P専用 |

■サン電子／11月発売予定／¥6500(税抜き)

### ●オパオパの父さんの名前はオパパだ。

ファンタジーゾーンの第3作目がサン電子から発売されるぞ。父オパパが惑星メノンでの戦闘で瀕死の重傷を負ったとの知らせを聞いたオパオパは、ダークメノン軍を倒さんと立ち上がった。面クリアタイプのSTGで、面構成は植物の惑星・ピクニカを始めとする、全8面。それぞれのステージ内にある基地10個を破壊するとボスが出現する。新フュチャーとして、強力なスペシャルウェポンが装備できる。その他、新オプションとして、周囲を照らすスーパーライトなどが加わっている。毎回、衝撃的な大ボスが登場するこのシリーズ。今度のボスは何だろうね？



→巨大カボチャのようボス、ランターン




←よーく見てごらん。ニューアイテムが!!



↑巨滝の惑星「ニャガーロ」のボス、プーカだ。FZそのもののナイスデザイン！



↓画面下に表示されているのは、御存知、敵基地のレーダーだ。それにしても、パステルカラーが鮮やかだね

## MD ファイティングマスターズ

| ジャンル | アクション |
|---|---|
| コンティニュー | あり |

■トレコ／10月発売予定／価格未定

### ●血が燃えたぎる、エイリアンバトル

トレコの新作「ファイティングマスターズ」は全12キャラクターが過激な格闘をくり広げるアクションゲームだ。

全銀河の覇権を得ようとする魔人ヴァルガスが12惑星系の支配を開始し、12惑星闘士と衝突した。そしてヴァルガスは11人の闘士を敗北へと追い込み、自分の部下になるようにと洗脳してしまった。残りの1人の戦士が命を賭けて、最後の戦いを挑む！

魅力的なデザインのキャラと多彩な技を盛りこみ、また壁、床、障害物を利用した攻撃が可能になっている。1P＆2P対戦のモードで、格闘アクションがたっぷりと楽しめるぞ。




↑なーんと、社の境内が闘技場となる。回転している奴は「ヴェオウルフ」だ




→情報が一目でわかるキャラセレクト画面




↑植物のようなキャラは、「ディオ」。豪快な噛みつきが特徴。羽を持つ奴は「トマホーク」。空中戦を得意としている



←空中にふっ飛んでいるのは「メドゥサ」だ

## GB ウルティマゲームボーイ ～失われたルーン～

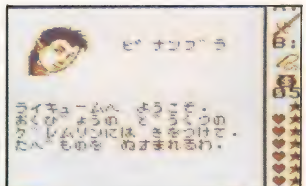
| ジャンル | RPG |
|---|---|
| バックアップ | バッテリー |

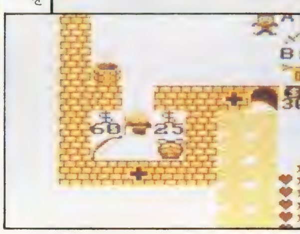
■ポニーキャニオン／11月21日発売予定／¥4800(税込み)

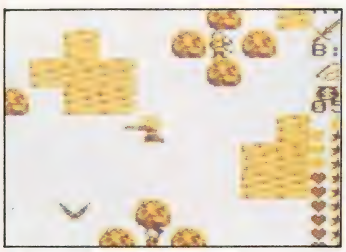
### ●GBブリタニアへようこそ

アメリカで生まれた歴史的名作ウルティマがゲームボーイソフトになった。制作はシリーズの生みの親ロード・ブリティシュがオリジナル開発を行い、プログラムは、これまたオリジナル開発をした、オリジン社が担当している。操作はGBにあわせ、とてもわかりやすく設定されていて、アクション要素が強調されている。ダンジョンは多くの仕掛けが仕組まれているパズル的構造を含んでいる。通信ケーブルでつないで2Pモードで遊ぶと、2人同時に協力してダンジョンの攻略を楽しめる。ほら、ロード・ブリティシュ王が君の参加を待ちうけているぞ！


↑召還された勇者は4人。歴戦の猛者ばかりだ


→力をつけてから洞窟を攻略するのだ


←2人同時プレイを早く体験してみたーい


↑ゲームの経過と得点を自動的にセーブしてくれるバックアップシステムなので、文字通り、どこでも遊べちゃうのだ

## GB コナミックゴルフ

| ジャンル | スポーツ |
|---|---|
| プレイ方法 | 2P可能 |

■コナミ／10月中旬発売予定／¥3800(税込み)

### ●バーディ イーグル アルバトロス！

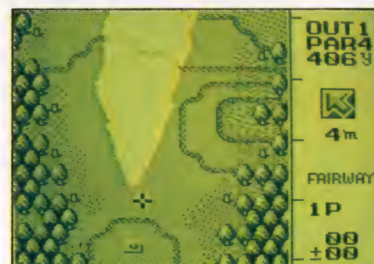
コナミが自信を持って世に送る「コナミックゴルフ」はリアル派の本格的ゴルフゲームだ。モードは「トーナメント」「プラクティス」「マッチプレイ」の3つ。コース画面でボールを飛ばす方向を決定して、ショット画面では、クラブ選択、スタンス、ショットの順に入力していく。

ショットの入力は、回転する円カーソルでまずパワーを決定し、次にミートポイントにタイミング良く合わせる、といった手順だ。ミートポイント内の位置によってバックスピンやトップスピンをねらえるようになっている。こんなに凝った仕様のゴルフがGBで楽しめるなんて、イカスなあ。

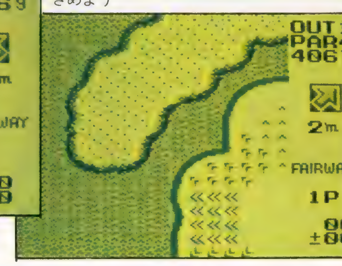

→スタンスは5段階に変化する



←ミートポイントが円の下に。タイミング命



↑✚字キーを左右に動かし、方向決定はAボタンキャンセルはBボタンで行う



↓ボールがグリーンにのったぞ。グリーン上の芝目をよーく見切って、パターショットをきめよう

## GB Mine Sweeper掃海艇

| ジャンル | パズル |
|---|---|
| プレイ方法 | 2P対戦可 |

■パック・イン・ビデオ／12月発売予定／¥3500(税込み)

### ●機雷ヲ除去シ、船舶ノ安全ヲ確保セヨ……

湾岸戦争後の機雷処理活動で有名になったあの掃海艇がゲームになったぞ。伏せられたパネルの中から機雷を探し出すのが君の使命だ。パネルを開くと、そのパネルと接するパネルに何個の機雷が隠されているかを教えてくれる。その数字をもとに次々パネルを開けていき、機雷の隠されていないパネルを全て開けばクリアだ。誤って機雷の隠されているパネルを開いてしまうとミスとなってしまう。パネル枚数や機雷の数などの各条件を自分で設定することも可能。タイムオーバーになることはないので、じっくり挑戦しよう。海の平和は君の手にかかっているのだ！


→太平洋上の機雷を掃除していくワケだ


←数字が"3"以上になるとかなり悩むのだ


↑数字はそのパネルがいくつの機雷と隣接しているかを示す。これを元に機雷の位置を推測する


↓誤って機雷のあるパネルを開けてしまうとステージ全ての機雷が爆発してしまう。慎重に一枚づつパネルを開けてゆくのだ

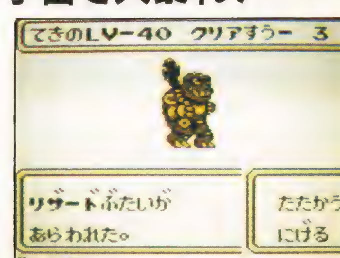
## GB スーパーチャイニーズランド2 ー宇宙大冒険ー

| ジャンル | アクションRPG |
|---|---|
| プレイ方法 | 2P対戦可 |

■カルチャーブレーン／11月発売予定／¥3980(税込み)

### ●ジャックやリュウが宇宙で大暴れ！

昨年4月に発売された「スーパーチャイニーズランド」の第2弾が登場する。内容的には、純粋なアクションゲームだった前作とは違ってアクションRPG。FC版「スーパーチャイニーズ3」の続編となっている。今回の舞台はスーチャイランドから数10億光年の彼方、マルコポーロ星団。秘宝を求めて7つの惑星を冒険するのだ。敵は宇宙の殺し屋、銀河超忍隊だ。2人同時プレイにすれば、敵をぶつけ合って倒したりもできるぞ。もはやおなじみのこのシリーズ、今回はドラゴン、らくだ、カブトムシなどいろんな乗り物が用意されている。もう今からワクワクしちゃうね。



↑この画面の後、アクションバトルが始まるぞ。心の準備はできてるかい？


→このピラミッドに秘宝が隠されているかも


↑突然、宇宙船を攻撃されて見知らぬ星に不時着したジャックたち。敵は何者？ 目的は何？ 謎は深まるばかりだ


←なんだか南国っぽい街。人もいるぞ

# SCHEDULE 新作スケジュール表

## SUPER FAMI-COM●スーパーファミコン

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 9月13日 | ジェリーボーイ | EPICソニー | ¥8500 |
| 9月15日 | スーパー三国志II | 光栄 | ¥14800 |
| 9月20日 | プロサッカー | イマジニア | ¥8000※ |
| 10月4日 | 超魔界村 | カプコン | ¥8500 |
| 10月25日 | ラグーン | ケムコ | ¥8500※ |
| 10月25日 | SUPER E.D.F. | ジャレコ | ¥8700 |
| 10月25日 | 悪魔城ドラキュラ | コナミ | 未定 |
| 10月下旬 | 戦え原始人 Joe & Mac | データイースト | ¥8500 |
| 10月予定 | 雷電伝説 | 東映動画 | ¥8700※ |
| 11月21日 | 新・ゼルダの伝説 | 任天堂 | ¥8000※ |
| 11月25日 | 豪槍神雷伝説MUSYA(武者) | データムポリスター | ¥8800(予) |
| 11月中旬 | F1エキゾースト・ヒート | セタ | ¥8900 |
| 11月予定 | ダンジョンマスター | ビクター音楽産業 | ¥9800 |
| 11月予定 | スーパーチャイニーズワールド | カルチャーブレーン | 未定 |
| 11月予定 | スーパーファイアープロレスリング | ヒューマン | ¥8500(予) |
| 11月予定 | SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産 | エンジェル | ¥9500(予) |
| 11月予定 | ディメンション・フォース | アスミック | ¥8500(予) |
| 11月予定 | スーパー上海ドラゴンズアイ | ホットビィ | ¥7800 |
| 11月予定 | 弟切草(おとぎりそう) | チュンソフト | ¥8800 |
| 11月予定 | SUPER CUP SOCCER(仮) | ジャレコ | 未定 |
| 11月予定 | スーパー麻雀大会 | 光栄 | 未定 |
| 11月予定 | プロフットボール | イマジニア | 未定 |
| 12月中旬 | サンダースピリッツ | 東芝EMI | ¥8600(予) |
| 12月予定 | 飛龍の拳IV | カルチャーブレーン | 未定 |
| 12月予定 | ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻 | エポック社 | ¥8800 |
| 12月予定 | 北斗の拳5 | 東映動画 | 未定 |
| 12月予定 | S·T·G(ストライクガンナー) | アテナ | ¥8900 |
| 12月予定 | スーパーフォーメーションサッカー | ヒューマン | ¥7700(予) |
| 12月予定 | ナグザットスーパーピンボール(仮) | ナグザット | ¥8500 |
| 12月予定 | スーパーアレスタ(仮) | 東宝 | 未定 |
| 12月予定 | レミングス | サン電子 | 未定 |
| 12月予定 | バトルコマンダー | バンプレスト | ¥9800 |
| 12月予定 | 超攻合神サーディオン | アスミック | ¥8800(予) |
| 12月予定 | 反省ザル・ジローくんの大冒険 | ナツメ | 未定 |
| 1992年 | | | |
| 2月予定 | バズー/魔法世界 | ホットビィ | 未定 |
| 3月予定 | ファランクス | ケムコ | 未定 |
| 4月予定 | パリ・モスクワ・ペキン・マラソンラリー | メルダック | 未定 |
| 未定 | SOLSTICE II | EPICソニー | 未定 |
| 未定 | NEW 3D GOLF SIMULATION Vol.2 | T&Eソフト | 未定 |
| 未定 | ウィザードリィV | アスキー | 未定 |
| 未定 | ワンダーブック | アスク講談社 | 未定 |
| 未定 | 真・女神転生 | アトラス | 未定 |
| 未定 | 機甲警察メタルジャック | アトラス | 未定 |
| 未定 | シムアース | イマジニア | 未定 |
| 未定 | パワーモンガー | イマジニア | 未定 |
| 未定 | ドラゴンクエストV | エニックス | 未定 |
| 未定 | ドラゴンスレイヤーVI英雄伝説 | エポック社 | 未定 |
| 未定 | マジックソード | カプコン | ¥8500 |
| 未定 | BREATH of FIRE | カプコン | 未定 |
| 未定 | マスターオブモンスターズ~大魔王ガイアの誕生~ | カプコン | 未定 |
| 未定 | シェラザード2 | カルチャーブレーン | 未定 |
| 未定 | ミステリーサークル(仮) | ケイ・アミューズメントリース | 未定 |
| 未定 | 甲子園2(仮) | ケイ・アミューズメントリース | 未定 |
| 未定 | パチ夫くん(仮) | ココナッツジャパン | 未定 |
| 未定 | スーパーノヴァ | コピアシステム | 未定 |
| 未定 | ポッパーズ | サン電子 | 未定 |
| 未定 | 鈴木亜久里のF1スーパードライビング | ジー・アミューズメント | 未定 |
| 未定 | マイト・アンド・マジック book2 | ジー・アミューズメント | 未定 |
| 未定 | 指輪物語 | ジー・アミューズメント | 未定 |
| 未定 | ハットトリックヒーロー | タイトー | 未定 |
| 未定 | キャプテン翼III | テクモ | 未定 |
| 未定 | スーパーバーディー・ラッシュ(仮) | データイースト | 未定 |
| 未定 | ヘラクレスの栄光(仮) | データイースト | 未定 |
| 未定 | おざなりダンジョン | データム・ポリスター | 未定 |
| 未定 | F1(仮) | ナグザット | 未定 |
| 未定 | ワギャンランド | ナムコ | 未定 |
| 未定 | アースライト | ハドソン | ¥8500 |
| 未定 | 高橋名人の大冒険島 | ハドソン | 未定 |
| 未定 | 中嶋悟SUPER F1 HERO | バリエ | 未定 |
| 未定 | F-1グランプリ | ビデオシステム | 未定 |
| 未定 | ダイナウォーズ | アイレム | 未定 |
| 未定 | ノスフェラトウ | セタ | 未定 |
| 未定 | シルヴァサーガ | セタ | ¥8900 |
| 未定 | 初代 熱血硬派くにおくん | テクノスジャパン | ¥8900 |
| 未定 | サイバリオン | 東芝EMI | 未定 |
| 未定 | バック・トウ・ザ・フューチャー2 | 東芝EMI | 未定 |
| 未定 | 芹澤のぶおのバーディトライ(仮) | 東宝 | 未定 |
| 未定 | 信長公記 | やのまん | 未定 |

## FAMI-COM●ファミコン

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 9月13日 | ウェスタン・キッズ | ビスコ | ¥7800 |
| 9月13日 | 絵描衛門(デザエモン) | アテナ | ¥9800 |
| 9月20日 | マリオオープンゴルフ | 任天堂 | ¥6000 |
| 9月20日 | ドラゴンズ・レア | EPICソニー | ¥5900 |
| 9月20日 | へべれけ | サン電子 | ¥6200 |
| 9月27日 | イースIIIワンダラーズフロムイース | ビクター音楽産業 | ¥7500 |
| 9月27日 | スパルタンX2 | アイレム | ¥5500 |
| 9月27日 | 中嶋悟F1 HERO2 | バリエ | ¥5900 |
| 9月27日 | バトルフォーミュラ | サン電子 | ¥6200 |
| 9月中旬 | キャッスリアン | ヒロ | ¥4800 |
| 9月下旬 | ぷよぷよ(ディスクライターでの書き換えのみ) | 徳間インターメディア | ¥600 |
| 9月予定 | バトルベースボール | バンプレスト | ¥8200 |
| 9月予定 | SPOT | BPS | ¥5500(予) |
| 10月4日 | ちびまる子ちゃん うきうきショッピング | ナムコ | ¥5800 |
| 10月5日 | からくり剣豪伝 ムサシロード | ユタカ・バンダイ | ¥6800 |
| 10月25日 | カオスワールド | ナツメ | ¥7000 |
| 10月25日 | たいむゾーン | シグマ | ¥6200 |
| 10月30日 | グレートディール | ヘクト | ¥6800 |
| 10月中旬 | モノポリー | トミー | ¥6800 |
| 10月予定 | スターウォーズ | ビクター音楽産業 | ¥6700(予) |
| 10月予定 | つるピカハゲ丸くん~セコリンピックの巻~(仮) | ジャレコ | 未定 |
| 10月予定 | ラディア戦記 黎明編 | テクモ | ¥6900 |
| 10月予定 | SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士 | バンダイ | ¥8200(予) |
| 10月予定 | ビッグフット | アクレイムジャパン | ¥4980 |
| 10月予定 | テトリス2+Bom Bliss | BPS | 未定 |
| 11月15日 | 少年アシベ ネパール大冒険の巻 | タカラ | ¥6980 |
| 11月15日 | パチ夫くん4 | ココナッツジャパン | ¥8800 |
| 11月29日 | バナナン王子の大冒険 | タカラ | ¥5900 |
| 11月上旬 | アメリカ横断ウルトラクイズ | トミー | ¥7800 |
| 11月下旬 | スノーブラザーズ | 東亜プラン | ¥6500 |
| 11月予定 | ビジネスウォーズ | ヘクト | ¥9700 |
| 11月予定 | ギミック! | サン電子 | ¥6200 |
| 11月予定 | パーマンPART2 秘密結社マドー団を倒せ! | アイレム | ¥5800 |
| 11月予定 | 大工の源さん | アイレム | ¥6500 |
| 11月予定 | 地底戦空バゾルダー | ソフエル | ¥5900 |
| 11月予定 | F1サーカス | 日本物産 | ¥6600 |
| 11月予定 | ザ・ブルーマリーン | ホットビィ | ¥6300 |
| 11月予定 | テクニカルポイント採用 燃えプロ'91 最強編 | ジャレコ | 未定 |
| 11月予定 | ミグレイン | アクレイムジャパン | ¥4980 |
| 11月予定 | 特救指令ソルブレイン | エンジェル | ¥6000(予) |
| 12月3日 | 伝染るんです | タカラ | ¥6800 |
| 12月上旬 | 東京パチスロアドベンチャー | ココナッツジャパン | ¥6800 |
| 12月予定 | オフザーケン | 徳間書店インターメディア | ¥6800 |
| 12月予定 | モンスターメーカー 七つの秘宝 | ソフエル | ¥6500 |
| 12月予定 | ゴジラ2 | 東宝 | ¥5800 |
| 12月予定 | チキチキマシン猛レース | アトラス | 未定 |
| 12月予定 | 太陽の勇者ファイバード | アイレム | 未定 |
| 12月予定 | いけいけ熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘 | テクノスジャパン | ¥6200 |
| 12月予定 | タイニートゥーンアドベンチャーズ | コナミ | ¥4900 |
| 12月予定 | ダイナマイトバットマン | サン電子 | ¥6500 |
| 12月予定 | 第2次スーパーロボット大戦 | バンプレスト | ¥8200 |
| 12月予定 | 鳥人戦隊ジェットマン | エンジェル | ¥6000(予) |
| 12月予定 | アスミッくんワールド | アスミック | ¥6300(予) |
| 12月予定 | テクモスーパーボウル | テクモ | 未定 |
| 12月予定 | バーズテイルII | ポニーキャニオン販売 | 未定 |
| 1992年 | | | |
| 1月予定 | がんばれゴエモン外伝2~天下の財宝~ | コナミ | 未定 |
| 1月予定 | ムーンクリスタル | ヘクト | ¥9700 |
| 1月予定 | ファイアーエムブレム外伝 | 任天堂 | 未定 |
| 2月予定 | 麻雀大戦 | 日本物産 | ¥6600 |
| 3月予定 | リトルサムソン | タケル | 未定 |
| 3月予定 | ブラックボックステレビジョン | メルダック | 未定 |

### 再版予定

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 10月5日 | ロードランナー | ハドソン | ¥4500 |

### 発売日未定

- ●コンバットゾーン/BPS/¥5500
- ●ハドソンフォーク/EPICソニー/未定
- ●ファミコン囲碁入門/アイマックス/¥6500(予)
- ●ゲオポリティク島における国家興亡論/アイレム/未定
- ●重力装甲メタルストーム/アイレム/未定
- ●ジャストブリード/エニックス/未定
- ●セイバーキッズ/エンジェル/未定
- ●バルセロナ'92(仮)/カプコン/未定
- ●レッドアリーマーII/カプコン/未定
- ●ロックマン4~新たなる野望!!~/カプコン/未定
- ●けろけろけろっぴの大冒険/キャラクターソフト/未定
- ●ロケットレンジャー/ケムコ/¥6000
- ●ロッキー(仮)/サミー/未定
- ●マジックキャンドル/サミー/未定
- ●パズロット/サミー/未定
- ●ペスカトーレ/サン電子/未定
- ●スーパードッグブービー~赤ちゃん大冒険の巻~/ジャレコ/未定
- ●シルヴァサーガ/セタ/未定
- ●スペースオペラ・大いなる神々/ソフトウェア興業/未定
- ●人生劇場3/タイトー/未定
- ●ドンドコドン2/タイトー/未定
- ●スーパー桃太郎電鉄/ハドソン/未定
- ●ファミコンジャンプ'91 最強の7人/バンダイ/¥8500(予)
- ●シードック(仮)/ビック東海/未定
- ●ロービー/ビック東海/未定
- ●カブト(仮)/ビック東海/未定
- ●怪盗シュガー(仮)/ビック東海/未定
- ●帝都大戦/ポニーキャニオン販売/未定
- ●ルーンマスター/ユタカ・バンダイ/未定
- ●SDガンダムガチャポン戦士4ニュータイプストーリー/ユタカ・バンダイ/未定
- ●神界/東映動画/¥9800(予)
- ●幻獣創世記/日本物産/未定
- ●桝添要一の朝までファミコン(仮)/ココナッツジャパン/未定
- ●1999/ココナッツジャパン/未定

# PC ENGINE ●ピーシーエンジン

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 9月20日 | ワールドジョッキー | ナムコ | ¥5800 |
| 9月20日 | ヒット ジ アイス | タイトー | ¥6800 |
| 9月27日 | 森田将棋PC | NECアベニュー | ¥7200 |
| 9月27日 | CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」5(CD-ROM) | ビクター音楽産業 | ¥4800 |
| 9月27日 | ニュートピアII | ハドソン | ¥7200 |
| 9月27日 | どらごんEGG! | メサイヤ | ¥6500 |
| 9月下旬 | ゼロ・ウィング(CD-ROM) | ナグザット | 未定 |
| 9月予定 | コリューン | ナグザット | 未定 |
| 9月予定 | クイグアベニュー2(CD-ROM) | NECアベニュー | ¥6000 |
| 10月4日 | メソポタミア | アトラス | ¥6800 |
| 10月18日 | ワールドサーキット | ナムコ | ¥5800 |
| 10月25日 | 天使の詩(SCD-ROM) | RIOT日本テレネット | ¥7400 |
| 10月25日 | マジカルチェイス | パルソフト | ¥7800 |
| 10月25日 | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説(SCD-ROM) | ハドソン | ¥6800 |
| 10月25日 | ポピュラス ザ・プロミストランド(SCD-ROM) | ハドソン | ¥5800 |
| 10月上旬 | バニラシンドローム(CD-ROM) | 日本物産 | ¥6900 |
| 10月中旬 | エフェラ&ジリオラ ジ・エンブレム フロムダークネス(CD-ROM) | ブレイングレイ | 未定 |
| 11月8日 | プリンス・オブ・ペルシャ(SCD-ROM) | リバーヒルソフト | ¥6800 |
| 11月下旬 | 将棋 初心者無用 | ホームデータ | ¥7300 |
| 11月予定 | バブルガム クラッシュ | ナグザット | 未定 |
| 11月予定 | シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟(SCD-ROM) | ビクター音楽産業 | 未定 |
| 11月予定 | スーパーメタルクラッシャー | パックインビデオ | ¥6200 |
| 11月予定 | ロードオブウォーズ(CD-ROM) | システムソフト | ¥7000㊕ |
| 12月上旬 | パチ夫くん 十番勝負 | ココナッツジャパン | ¥7900 |
| 12月予定 | 太平記(CD-ROM) | インテック | 未定 |
| 12月予定 | ブロウニング(SCD-ROM) | RIOT日本テレネット | 未定 |
| 12月予定 | 雀偵物語 宇宙探偵ディバン(CD-ROM) | アトラス | 未定 |
| 12月予定 | スーパーシュヴァルツシルト(CD-ROM) | 工画堂スタジオ | ¥7800㊕ |
| 12月予定 | IQ PANIC(CD-ROM) | アイ・ジー・エス | ¥8900 |
| 1992年 | | | |
| 1月予定 | COCORON(CD-ROM) | タケル | 未定 |
| 2月予定 | 未来少年コナン(SCD-ROM) | RIOT日本テレネット | 未定 |
| 3月予定 | 夢幻戦士ヴァリス(SCD-ROM) | RIOT日本テレネット | 未定 |

## 発 売 日 未 定

- ●レインボーアイランド(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ワードナの森(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ストライダー飛竜(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)/NECアベニュー/¥6800
- ●フォゴットンワールド(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ギャラクシーフォース/NECアベニュー/未定
- ●マイト&マジックBOOK I (CD-ROM)/NECアベニュー/¥7200
- ●マイト&マジックBOOK II (SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ホラーストーリー(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●チキチキボーイズ(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ゲイングランド(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●天地を喰らう/NECアベニュー/未定
- ●ボナンザブラザーズ(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●サイレントトーク(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●モンスターメーカー(CD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●天地を喰らう(SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●スーパーダライアスII (SCD-ROM)/NECアベニュー/未定
- ●ドラゴンブリード/アイレム/未定
- ●迷宮島SPECIAL/アイレム/¥6700
- ●太閤記(CD-ROM)/アスク講談社/未定
- ●モンスタープロレス/アスク講談社/未定
- ●クライングドラゴン/アスミック/未定
- ●ザ・プロ野球2㊎(SCD-ROM)/インテック/未定
- ●クイズの星/サン電子/¥6500
- ●TATSUJIN/タイトー/未定
- ●ミズバク大冒険/タイトー/未定
- ●中華大仙2㊎/タイトー/未定
- ●マミーヘッド㊎/タイトー/未定
- ●新㊎(CD-ROM)/タイトー/未定
- ●マーブルマッドネス/テンゲン/未定
- ●ピーターパックラット/テンゲン/未定
- ●マジカルパズル・ポピルズ/テンゲン/未定
- ●ライザンバーIII (CD-ROM)/データウエスト/未定
- ●熱血高校ドッヂボール部PCサッカー番外編(CD-ROM)/ナグザット/未定
- ●ちびまる子ちゃん㊎/ナムコ/未定
- ●天外魔境II卍MARU(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- ●ドラえもんII㊎/ハドソン/未定
- ●雷電/ハドソン/未定
- ●雷電(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- ●STARパロジャー(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- ●銀河お嬢様伝説YUNA㊎(SCD-ROM)/ハドソン/未定
- ●ウルトラ桃太郎電鉄/ハドソン/未定
- ●盟約の定義/ヒューマン/¥7200
- ●ファージアスの邪皇帝(SCD-ROM)/ヒューマン/未定
- ●IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●ソーサリアン(CD-ROM)/ビクター音楽産業/¥7200
- ●LOOM(SCD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●バリスティックス/ビクター音楽産業/未定
- ●TVスポーツバスケットボール/ビクター音楽産業/未定
- ●LORDS of THE Rising Sun㊎(CD-ROM)/ビクター音楽産業/未定
- ●TVスポーツベースボール/ビクター音楽産業/未定
- ●TVスポーツアイスホッケー/ビクター音楽産業/未定
- ●サイバードッジ/ビクター音楽産業/未定
- ●タイムクルーズII/フェイス/未定
- ●ホームデータの囲碁㊎/ホームデータ/未定
- ●サバイバルランナー㊎/ホームデータ/未定
- ●キャンペーン版大戦略II (SCD-ROM)マイクロキャビン/未定
- ●ああっ女神さまっ/メサイヤ/未定
- ●スプレンディド・サーガ/メサイヤ/未定
- ●魔物ハンター妖子~魔界からの転校生~(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- ●神聖刻紀ブリーダーズ・ワース㊎(CD-ROM)/メサイヤ/未定
- ●スーパークラスター㊎/メディアリング/未定
- ●レディ・ファントム(SCD-ROM)/レーザーソフト/¥6980
- ●コズミックファンタジー3㊎(SCD-ROM)/レーザーソフト/未定
- ●ファイティングラン/日本物産/¥6900
- ●F1サーカススペシャルポートウウイン㊎/日本物産/未定
- ●ダブルドラゴンII (CD-ROM)/ナグザット/未定
- ●ウィザードリィ㊎(CD-ROM)/ナグザット/未定
- ●カラーウォーズ/ココナッツジャパン/未定
- ●R-TYPE Complete CD/(SCD-ROM)/アイレム/未定

※SCD-ROMは、スーパーCD-ROM$^2$対応予定のものです。

# MEGA DRIVE ●メガドライブ

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 9月13日 | ギャラクシーフォースII | CSK総研 | ¥8400 |
| 9月20日 | レンタヒーロー | セガ | ¥8700 |
| 9月20日 | エルヴィエント | ウルフチーム | ¥8500 |
| 9月27日 | 戦場の狼2 | セガ | ¥7000 |
| 9月27日 | マスター オブ ウエポン | タイトー | ¥6800 |
| 9月予定 | 宇宙戦艦ゴモラ | UPL | ¥7500 |
| 10月4日 | ソード オブ ソダン | セガ | ¥6000 |
| 10月4日 | スパイダーマン | セガ | ¥6000 |
| 10月10日 | デビルクラッシュMD | テクノソフト | ¥6800 |
| 10月11日 | イースIIIワンダラーズフロムイース | RIOT日本テレネット | ¥8700 |
| 10月25日 | モンスターワールドIII | セガ | ¥6000 |
| 10月25日 | ブロックアウト | セガ | ¥6000 |
| 10月下旬 | ドラゴンズアイプラス上海III | ホームデータ | ¥5800 |
| 10月下旬 | 将棋の星 | ホームデータ | ¥6700 |
| 10月予定 | ビーストウォリアーズ | RIOT日本テレネット | 未定 |
| 10月予定 | ファイティングマスターズ | トレコ | 未定 |
| 10月予定 | パチンコクーニャン | ソフトビジョン | 未定 |
| 11月19日 | ローリングサンダー2 | ナムコ | ¥7000 |
| 11月22日 | ファンタジア | セガ | 未定 |
| 11月29日 | 忍者武雷伝説 | セガ | 未定 |
| 11月予定 | ソーサルキングダム | メサイヤ | ¥8800 |
| 11月予定 | 港のトレイジア | RIOT日本テレネット | 未定 |
| 11月予定 | Cal.50(キャリバーフィフティー) | ビスコ | ¥8300 |
| 11月予定 | 魔獣羅 | セガ | 未定 |
| 11月予定 | 乱世の覇者 | アスミック | ¥9800㊕ |
| 11月予定 | アーネスト エヴァンス(CD-ROM) | ウルフチーム | 未定 |
| 12月10日 | 中島悟F1 GRANDPRIX | バリエ | ¥7500㊕ |
| 12月13日 | 太平記 | セガ | 未定 |
| 12月中旬 | ベルリンの壁㊎ | カネコ | ¥6600 |
| 12月予定 | スーパーファンタジーゾーン | サン電子 | ¥6500 |
| 12月予定 | 夢幻戦士ヴァリス | RIOT日本テレネット | 未定 |
| 12月予定 | エグザイル 時の狭間へ | RIOT日本テレネット | 未定 |
| 12月予定 | ゴールデンアックス2 | セガ | 未定 |
| 12月予定 | HEAVY NOVA(CD-ROM) | マイクロネット | 未定 |
| 12月予定 | デトネイター・オーガン(CD-ROM) | ホットビィ | 未定 |
| 12月予定 | 精霊神世紀 フェイエリア(CD-ROM) | ウルフチーム | 未定 |
| 12月予定 | ノスタルジア 1907(CD-ROM) | タケル | 未定 |
| 12月予定 | 闘技王キングコロッサス | セガ | 未定 |
| 12月予定 | 鋼鉄帝国 | ホットビィ | 未定 |
| 12月予定 | DAHNA 女神誕生(CD-ROM) | アイ・ジー・エス | ¥8900 |
| 12月予定 | テクモ ワールドカップサッカー'91MD㊎ | シムス | 未定 |
| 1992年 | | | |
| 1月予定 | 牛若丸三郎太物語~24時間戦えますか?~ | セガ | 未定 |
| 1月予定 | JuJu伝説 | セガ | 未定 |
| 2月予定 | ターボアウトラン | セガ | 未定 |
| 2月予定 | RPG伝説へポイ | セガ | 未定 |
| 2月予定 | 忍者外伝 | セガ | 未定 |
| 2月予定 | レミングス | サン電子 | 未定 |
| 2月予定 | ワールドラリー㊎(CD-ROM) | ビスコ | 未定 |
| 2月予定 | A列車で行こう | セガ | 未定 |
| 2月予定 | デビリッシュ | ホットビィ | 未定 |
| 未定 | コズミックストーリー(CD-ROM) | RIOT日本テレネット | 未定 |
| 未定 | ソルフィース | ウルフチーム | 未定 |
| 未定 | スーパーギャルズパニック(CD-ROM) | カネコ | 未定 |
| 未定 | 天下布武(CD-ROM) | ゲームアーツ | 未定 |
| 未定 | アリシアドラグーン | ゲームアーツ | 未定 |
| 未定 | LUNAR(CD-ROM) | ゲームアーツ | 未定 |
| 未定 | ゆみみみっくす(CD-ROM) | ゲームアーツ | 未定 |
| 未定 | F1コンストラクターズ㊎ | セガ | 未定 |
| 未定 | ムーンダンサー | セガ | 未定 |
| 未定 | ラストサバイバー | セガ | 未定 |
| 未定 | ダイナマイトダックス | セガ | 未定 |
| 未定 | ダークウィザード ~蘇りし闇の魔道士~(CD-ROM) | セガ | 未定 |
| 未定 | 聖魔伝説「3×3EYES」(CD-ROM) | セガ | 未定 |
| 未定 | シムアース(CD-ROM) | セガ | 未定 |
| 未定 | ライズ オブ ザ ドラゴン(CD-ROM) | セガ | 未定 |
| 未定 | ニンジャウォリアーズ | タイトー | 未定 |
| 未定 | ルナーク | タイトー | 未定 |
| 未定 | タスクフォース・ハリアーEX | トレコ | 未定 |
| 未定 | クライングドラゴン㊎(CD-ROM) | トレコ | 未定 |
| 未定 | ヴァイスII (CD-ROM) | トレコ | 未定 |
| 未定 | アルテイン㊎ | トレコ | 未定 |
| 未定 | ちびまる子ちゃん㊎ | ナムコ | 未定 |
| 未定 | アンデッドライン | パルソフト | 未定 |
| 未定 | ファイヤープロレスリング外伝 | ヒューマン | ¥7000㊕ |
| 未定 | アルスラーン戦記(CD-ROM) | ヒューマン | 未定 |
| 未定 | シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟 | ビクター音楽産業 | 未定 |
| 未定 | 封神演義(CD-ROM) | ビクター音楽産業 | 未定 |
| 未定 | プリンスオブペルシャ | ビクター音楽産業 | 未定 |
| 未定 | シーザーの野望2 | マイクロネット | 未定 |
| 未定 | SDヴァリス | レーザーソフト | ¥6800 |
| 未定 | 新・覇邪の封印㊎(CD-ROM) | 工画堂スタジオ | 未定 |
| 未定 | シュヴァルツシルト㊎(CD-ROM) | 工画堂スタジオ | 未定 |
| 未定 | パワードリフト | 電波新聞社 | 未定 |
| 未定 | スラップファイトMD | 東亜プラン | 未定 |
| 未定 | ツインクルテール | WAS | 未定 |
| 未定 | デスブリンガー | RIOT日本テレネット | 未定 |
| 未定 | ダブルドラゴンII㊎ | パルソフト | 未定 |

## GAME BOY ●ゲームボーイ

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 9月13日 | 時空戦記ムー | ハドソン | ¥4500※ |
| 9月13日 | ナイトクエスト | タイトー | ¥3600※ |
| 9月13日 | ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド | タカラ | ¥3800※ |
| 9月20日 | ウイナーズホース | メサイヤ | ¥4000※ |
| 9月27日 | 少年アシベ ゆうえんちパニック | タカラ | ¥3800※ |
| 9月27日 | アレサII | やのまん | ¥4800※ |
| 9月27日 | テクモボウルGB | テクモ | ¥3800 |
| 10月1日 | ウィザードリィ外伝 I | アスキー | ¥4635※ |
| 10月11日 | T.M.N.T. 2 | コナミ | ¥3800 |
| 10月18日 | コナミックゴルフ | コナミ | ¥3800※ |
| 10月中旬 | キャッスリアン | ヒロ | ¥3500 |
| 10月下旬 | 中嶋悟F 1 HERO GB | バリエ | ¥3500※ |
| 10月予定 | ザードの伝説 | ビック東海 | ¥3980 |
| 11月21日 | ウルティマゲームボーイ 失われたルーン | ポニーキャニオン | ¥4800 |
| 11月22日 | PoPeYe 2 | シグマ | ¥3500※ |
| 11月上旬 | スーパーチャイニーズランド2 | カルチャーブレーン | ¥3980※ |
| 11月下旬 | モノポリー | トミー | ¥3980※ |
| 11月予定 | 維新の嵐・ゲームボーイ版 | 光栄 | ¥5800※ |
| 11月予定 | 熱血高校ドッジボール部 強敵／闘球戦士の巻 | テクノスジャパン | ¥3600※ |
| 11月予定 | がんばれゴエモン さらわれたエビス丸 | コナミ | 未定 |
| 12月13日 | バトルオブキングダム | メルダック | ¥3800※ |
| 12月20日 | 機甲警察メタルジャック | タカラ | ¥3800※ |
| 12月上旬 | パチンコ西遊記 | ココナッツジャパン | ¥3900 |
| 12月上旬 | ピータン | カネコ | ¥3600 |
| 12月上旬 | アメリカ横断ウルトラクイズ PART II | トミー | ¥3980※ |
| 12月下旬 | セレクション2 | ケムコ | ¥4500 |
| 12月予定 | TWIN | アテナ | ¥3500※ |
| 12月予定 | キャプテン翼VS | テクモ | 未定 |
| 12月予定 | Minesweeper 掃海艇 | パックインビデオ | ¥3500 |
| 12月予定 | トリップルワールド | サン電子 | ¥3500 |
| 12月予定 | ミグレイン | アクレイムジャパン | 未定 |
| 12月予定 | リトルマスター2 | 徳間インターメディア | 未定 |
| 12月予定 | らんま½熱烈格闘編 | バンプレスト | ¥3980 |
| 12月予定 | 太陽の勇者ファイバードGB | アイレム | 未定 |
| 12月予定 | きんぎょ注意報！ わぴこのわくわくスタンプラリー | バンダイ | 未定 |
| 12月予定 | ワールド ビーチバレー1991 GBCUP | アイ・ジー・エス | ¥3900※ |
| 12月予定 | WWF スーパースターズ(仮) | ホットビィ | 未定 |
| 1992年 | | | |
| 2月28日 | サイバーフォーミュラー | バリエ | 未定 |
| 3月予定 | 天神怪戦2 天下御免の五人衆(仮) | メルダック | 未定 |
| 3月予定 | スパイVSスパイIII | ケムコ | 未定 |
| 未定 | SPOT | BPS | ¥3500(予) |
| 未定 | ドラゴンズ・レア | EPICソニー | 3500※ |
| 未定 | アルタードスペース | EPICソニー | ¥3500※ |
| 未定 | ハドソンフォーク | EPICソニー | 未定 |
| 未定 | ダンジョンランド | エニックス | 未定 |
| 未定 | ドラゴンスレイヤー外伝 | エポック社 | 未定 |
| 未定 | レインボーチップス(仮) | カネコ | 未定 |
| 未定 | ロックマンワールド2 | カプコン | ¥3500 |
| 未定 | サンリオカーニバル | キャラクターソフト | 未定 |
| 未定 | ブルームランド | クエスト | ¥4300※ |
| 未定 | LOST CITY | ゲーム通信社 | 未定 |
| 未定 | ベリウスII | サミー | 未定 |
| 未定 | ファンタジック・ウォーズ(仮) | シグマ | 未定 |
| 未定 | ヘラクレスの栄光(仮) | データイースト | 未定 |
| 未定 | 鉄道王II | デービーソフト | ¥3500※ |
| 未定 | 桃太郎外伝 | ハドソン | 未定 |
| 未定 | SDガンダム SD戦国伝2 天下統一編 | バンダイ | 未定 |
| 未定 | トキオ戦鬼 ～英雄烈伝～ | ヒューマン | 未定 |
| 未定 | ドッジボーイ | ビクター音楽産業 | 未定 |
| | 再販予定 | | |
| 10月予定 | 一発逆転／DX馬券王 | アスミック | ¥5900 |

## LYNX ●リンクス

| 発売日 | タイトル | 価格 | 発売日 | タイトル | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 未定 | 720° | 未定 | 未定 | ハードドライビング | 未定 |
| 未定 | A・P・B | 未定 | 未定 | ハイドラ | 未定 |
| 未定 | LYNX LYNX | 未定 | 未定 | バイキングチャイルド | 未定 |
| 未定 | LYNXカジノ | 未定 | 未定 | バスケットボール | 未定 |
| 未定 | NFLフットボール | 未定 | 未定 | バトルユニバース | 未定 |
| 未定 | S.T.U.Nランナー | 未定 | 未定 | バックランド | 未定 |
| 未定 | アウトポストマーズ | 未定 | 未定 | ビル アンド テッド | 未定 |
| 未定 | イシドウ | 未定 | 未定 | ビットファイター | 未定 |
| 未定 | ウォーバード | 未定 | 未定 | ピンボールジャム | 未定 |
| 未定 | カード | 未定 | 未定 | ブロックアウト | 未定 |
| 未定 | カベル | 未定 | 未定 | プロビーチバレーボール | 未定 |
| 未定 | カンフー | 未定 | 未定 | ベースボール | 未定 |
| 未定 | クリスタルマインズII | 未定 | 未定 | ホームコントローラー | 未定 |
| 未定 | グリッド・ランナー | 未定 | 未定 | マリオ・ル・ミュー・ホッケー | 未定 |
| 未定 | ザイボット | 未定 | 未定 | ライデン | 未定 |
| 未定 | ジ オ デュエル | 未定 | 未定 | リーダーボード | 未定 |
| 未定 | スーパースクイーク | 未定 | 未定 | ルードフード | 未定 |
| 未定 | スクラップヤード・ドッグ | 未定 | 未定 | ローリングサンダー | 未定 |
| 未定 | スターシップ | 未定 | 未定 | ロットロン | 未定 |
| 未定 | ターボ・サブ | 未定 | 未定 | ワールドカップサッカー | 未定 |
| 未定 | ダーティラリーレネゲイドコップ | 未定 | 未定 | ヴィンディケーター | 未定 |
| 未定 | チェッカー・フラッグ | 未定 | | | |
| 未定 | トーナメント・サイバーボール | 未定 | | | |
| 未定 | トキ | 未定 | | | |
| 未定 | ニンジャガイデン | 未定 | | | |

## GAME GEAR ●ゲームギア

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 9月27日 | バット&パター | セガ | ¥3500 |
| 9月予定 | 対戦型 大戦略G | システムソフト | ¥4800 |
| 10月11日 | 忍者外伝 | セガ | ¥3500 |
| 10月予定 | アックスバトラー～ゴールデンアックス伝説～ | セガ | ¥3500 |
| 10月予定 | フロッガー | セガ | 未定 |
| 11月1日 | クニちゃんのゲーム天国 | セガ | ¥3800 |
| 11月29日 | ARLIEL | セガ | 未定 |
| 11月下旬 | ベルリンの壁 | カネコ | ¥3800 |
| 12月20日 | ドナルドダック(仮) | セガ | 未定 |
| 12月予定 | スペースハリアー | セガ | 未定 |
| 12月予定 | エイリアンシンドロームGG(仮) | シムス | ¥4200(予) |
| 1992年 | | | |
| 1月予定 | ヘビーウェートチャンプGG(仮) | シムス | ¥4200(予) |
| 1月予定 | シャダム戦記 | セガ | 未定 |
| 1月予定 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | セガ | 未定 |
| 3月予定 | ファンタシースター外伝 | セガ | 未定 |
| 未定 | 対戦カンフー(仮) | セガ | 未定 |
| 未定 | エイリアンストーム | セガ | 未定 |
| 未定 | アレックスキッド | セガ | 未定 |
| 未定 | ボナンザブラザーズ | セガ | 未定 |
| 未定 | パズルX | セガ | 未定 |
| 未定 | ミステリー | セガ | 未定 |
| 未定 | ラジ吉伝説(仮) | マイクロキャビン | 未定 |
| 未定 | フレイ～修業編～ | マイクロキャビン | 未定 |

## NEO GEO ●ネオジオ

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 9月20日 | クロス・ソード | アルファ電子 | ¥21800 |
| 未定 | 2020スーパーベースボール | SNK | ¥21800 |
| 未定 | エイトマン | SNK | ¥21800 |

## ニューソフトストリートもっと²編

●東芝EMIからスーパーファミコン用ソフトが発売されます。1本目は「サンダースピリッツ」。アーケードゲーム「サンダーフォースAC」からの移植。もう1本もアーケードからの移植の「サイバリオン」です。

●任天堂からスーパーファミコンの「新・ゼルダの伝説」の発売日が11月21日に決まりました。また、ファミコンで発売が予定されている「ファイアーエムブレム外伝」は、来年の1月中旬に発売されるそうです。

●NECアベニューからスーパーCD-ROM²専用で、「スーパーダライアスII」が発売されます。アーケードの「ダライアスII」の移植です。

●リバーヒルソフトからPCエンジンスーパーCD-ROM²で発売予定の「プリンス・オブ・ペルシャ」が11月8日に発売が決定しました。

●マイクロネットが11月にROMカートリッジで発売を予定していた「HEAVY NOVA」が12月にMEGA-CDでの発売に変更になりました。

●待ちに待ったゲームボーイの「ウィザードリィ外伝 I」の発売日が10月1日に決まりました。

●カプコンからゲームボーイで「ロックマンワールド2」が発売されます。今回は、ファミコンで発売されている「ロックマン2」と「ロックマン3」の総集編になるそうです。前作も人気が高く、期待できます。

●SNKからNEO・GEOで「エイトマン」が発売されます。桑田次郎原作のレトロヒーローの復活です。スピード感のある2人同時プレイ可能のアクションゲームです。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

# F-1 GRAND PRIX IN SFC
スーパーファミコン

## 1991年12月、ついにデビュー!!

SUPER Famicom®

F-1 GRAND PRIX

SYSTEM VIDEO SYSTEM

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。


Enjoy Hudson
甦れ伝説の剣
よみがえ
でん
せつ
つるぎ
凝ったグラフィックで臨場感
たっぷりのゲームが楽しめるぞ！
ストーリーはドラマチックな展開
でイベントも盛沢山！
魔法アイテムが多くなって
そのうえパワーアップ！
情報を聞きながらストーリーは
意外な方向へと進むぞ！
ハイパーアクションRPG登場！
ニュートピアⅡが前作を大きくパワーアップして
君に感動のストーリーをおくります。
NEUTOPIA II
ニュートピアⅡ
PC Engine
©1991 HUDSON SOFT
バックアップメモリ
対応ソフト
9月27日発売 希望小売価格7,200円（税別）
PCエンジンの最新情報が聞ける
テレホンPCランド
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900 広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡






HIPPON SUPER! ヒッポンスーパー No.10
1991年10月4日発行 第6巻第10号(通巻114号) 発行人 蓮見清一 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
昭和61年7月11日第3種郵便物認可 編集人 井上裕務 雑誌編集部 ☎03(3239)0237
発行所 JICC
定価 490円(本体476円)

 印刷 光村印刷株式会社 Printed In Japan 雑誌 07689-10